Oh ko
CLASA DE MASTER: GHID HDR
L
1 (45) Crăciunul 2009
MONOCROM
Desen fără culoare
G
www.photomasterskaya.ru
ζη
ilustrare
AUTOR DIN LEGE
Fundamentele alfabetizării juridice
4II60 7 0 8 2 Din 9 O 0 6 5
MAC
SCÂNTII DE LA OCHI
Rezumând competiția pe Rambler.OoTO
ATELIER
№1(45) Crăciun 2009, revista lunară
Editor sef
Ekaterina Rykova, rykova@gameland.ru
Redactor-șef adjunct Pavel Samsonov
Redactor executiv Alexey Serebrennikov
Editor de partiții media (disc)
Alexandru Astașov
Revizuirea secțiunii tehnice
Alexander Astashov, Ilya Ryaskov
Redactor literar Evgenia Dobrova
Corrector Julia Khamardyuk
Regizorul Arg Konstantin Yushin
Designer Marina Zakharova
Asistent editorial Sofya Volkova
S-a lucrat la număr
Veronika Maklina, Sergey Samsonov, Andrey Stanislavsky, Alexandra Azanova, Alexander Levin
Adresa editoriala:
101000, Oficiul Poștal Principal din Moscova, Căsuța PO 143
Tel.:+7 (495) 935-7034
Fax: +7 (495) 780-8824
masterskaya@gameland.ru
GRUP DE REVISTE „FOTO”
Editor de grup
Olga Ryaskova, ryaskova.olga@gameland.ru
Editor adjunct pentru Marketing și PR
Elena Rybchi unele
Director de afaceri de divertisment
enis Kalinin
Compania media Gametand
Tel.: +7 (495) 935-7034
Fax:+7 (495) 780-8824
Director general Dmitri Agarunov Director general David Shostak
Director de dezvoltare Pasha Romanovsky Director de resurse umane
Mikhail Stepanov CFO Anastasia Leonova Director de operațiuni Serghei Kucheryavy
DISTRIBUȚIE ȘI ABONARE
Director Comercial, Director Distributie
Alexander Glechikov, glechikov@gameland.ru

Tel.: +7 (495) 935-7034
Index de abonament conform catalogului comun „Presă din Rusia”: 46609
Index de abonament conform catalogului de presă rusă
„Postul Rusiei: 24235
Index de abonament pe catalog
„Reviste de ziare. TIPAR: 46609
Abonament prin internet: http://totalmag.ru
Revendicari si informatii suplimentare:
Tel.:+7 (495) 935-7034
8 (800) 200-3-999 - gratuit pentru regiunile Federației Ruse și abonații MTS, BeeLine, Megafon
info@gtc.ru
PUBLICITATE
Director de grup AV & Foto
Marina Komleva komleva@gameland.ru
Manageri de frunte Marina Taravkova Oksana Alekhina
Manager Elena Volkova
Coordonator Zhanna Shirokova
Director Corporate Group Lidia Strekneva strekneva@gametand.ru
Manager de trafic Nadezhda Maksimova maksimova@gametand.ru
Fondator și editor SRL „Sain” 123007, Moscova, str. 4 Magistralnaya, 11 clădirea 2
Tel: +7 (495) 935-7034 Fax: +7 (495) 780-8824
Înregistrat de către Serviciul Federal pentru Supravegherea respectării legislației în domeniul comunicațiilor de masă și al protecției patrimoniului cultural.
Certificat PI Nr. FS 77 - 23237 din 31 ianuarie 2006
Tiraj: 42.000 de exemplare.
Preț negociabil
Furnizorul din Republica Belarus este Roscherk LLC 220037, Minsk, strada Avangardnaya, 48a.
Tel.: +375 (17) 299-9261,299-9262
Tipografie; Lietuvos rytas, Lituania
pSbushinc

O să explic imediat - în această fotografie suntem alături de principalul nostru expert în domeniul citirii lucrărilor, Nika Makhlina, la St. reacționând ... da, da, a fost la un zâmbet, la cel mai simplu zâmbet uman. Am fost atât de dispuși de proces, încât toată cartea s-a umplut exclusiv cu fețele noastre strâmbate și, în general, am zâmbit mult atunci, pentru care mulțumiri speciale tuturor

cititorilor noștri din Sankt Petersburg - Nu e de mirare că ți-am dedicat această pagină. în ultimul număr.
Totuși, de ce fac toate astea? Da, de fapt, totul este la fel. La ceea ce toată lumea vorbește și scrie acum, la această temă dificilă astăzi, la colțuri ascuțite și contradicții, la sensibilitatea noastră sporită sau așa ceva... în vremuri de criză. Ieri mergeam cu mașina acasă de la redacție în tren, gândindu-mă la tot ce se întâmpla, și știi, încă o dată mi-am dat seama de ceva foarte important pentru mine. Mi-am dat deodată seama cât de importantă este revista pentru mine, cât de importanți sunt colegii mei pentru mine – fiecare dintre ei. Cât de importantă este comunicarea cu artiștii, editorii
lem, cu manageri de publicitate și abonamente și, bineînțeles,
cu contabilitatea. Mi-am dat deodată seama că toți acești oameni sunt cărămizi mici, multicolore, care alcătuiesc o parte foarte mare a vieții mele. Dar chiar și asta este doar ver-
vârful aisbergului, pentru că toți lucrăm pentru a interacționa cu zeci de mii de oameni care

F
Cu problema actuală, principala problemă a fost următoarea: stimatul tovarăș Arlekin a reușit să creeze un număr destul de mare de poze potrivite pentru coperta în scurta sa carieră creativă.
Prin urmare, editorii au avut de suferit câteva săptămâni, încercând să aleagă singurul corect, să pună titluri pe suprafața lui, să aleagă fonturile potrivite și să o facă să se topească pentru ca toate acestea să nu ajungă să arate ca un coșmar complet.
Sincer, îți este greu să-ți imaginezi în ce abisuri de chin creativ a trebuit să ne aruncăm.
Din fericire, așa cum se întâmplă de obicei în astfel de cazuri, a venit directorul artistic Konstantin Yushin și cu o mână fermă și neclintită a pus totul la locul său, explicându-ne pe parcurs. de ce ar trebui să se facă așa și nu altfel.
Rezultatul este o husă destul de emoționantă la prima vedere. Dacă te uiți cu atenție, devine, desigur, clar că nu este deloc atingere, ci mai degrabă opusul, dar chiar ne place acest efect.
în fiecare lună oamenii ne cumpără revista în chioșcuri, ne citesc notițele, știrile, interviurile. Lucrăm pentru oameni care, cu răbdare copilărească, ne fac toate lecțiile, trimit scrisori, poze. Revista pentru noi este o oportunitate absolut uimitoare și unică de a comunica cu un număr mare de oameni care au aceleași idei. Și această comunicare este foarte importantă pentru noi. Apropo, ați auzit că orice persoană dintr-un lanț de șase persoane este familiarizată cu orice altă persoană de pe planeta Pământ? Adica am o cunostinta care are o cunostinta (si deci inca de patru ori), care va cunoaste personal, personal cu fiecare dintre voi! Așa că profit de această ocazie pentru a saluta. Sper cu adevărat că în viitorul apropiat vom putea lansa în sfârșit site-ul nostru www.photomasterskaya.ru, că cu ajutorul lui ne vom putea susține și inspira reciproc. Și, în general, vă îndemn pe toți, dragii noștri cititori, să nu renunțați și să nu fiți trist de criză - mergeți la forumuri, cursuri de master, scrieți-vă scrisori unul altuia, invitați-vă unii pe alții în vizită și vreau să cred că atunci pentru toate, toată criza va trece neobservată, iar dacă amintirea din celulele tale se va epuiza, va fi doar din cauza abundenței de fotografii cu prietenii tăi zâmbitori.
si rudele
Ekaterina Rykova, redactor-șef rykova@gamelarid.ru

CLASA DE MASTER: GHID HDR
CLASA DE MASTER: GHID
|1CD ♦ MASTER CLASS: GHID HDR
CLASA DE MASTER: GHID DE ONOR
Cuprins #45 2009

Dacă primiți un disc defect (acest lucru este rar, dar se întâmplă), scrieți la supportcqigamelandju sau trimiteți discul editorilor revistei - îl vom înlocui cu unul funcțional. Nu uitați să indicați adresa dvs. și să descrieți problema care a apărut, cererile nu vor fi luate în considerare fără aceasta.
1 COMPACT Di "nu este destinat vânzării, gp" ' ' și se află în preajmă gratuit, atașat revistei Fpomasteikkaya. Tot conținutul discului este reprodus cu acordul deținătorilor drepturilor de autor și cu cunoștințele Imagine Publishing United
42
MISTERSKAYA
Expé
- PhotoFlltre Studio 9.2.2

PhotoFlltre Studio 9.2.2 este cea mai recentă versiune a popularului software de editare foto. În ceea ce privește funcționalitatea sa, programul este aproape de Photoshop, acceptă straturi și opțiuni de corecție de bază, are un set bogat de filtre și măști în arsenalul său. Programul acceptă controlul opacității, amestecarea măștilor, procesarea în loturi, corectarea umbrelor și evidențierilor unei imagini, crearea de fișiere de imagine animate și chiar crearea de pictograme de imagine.
- Foto Nas

Acute Tools a lansat Photo Nose, un program conceput pentru a recupera fotografiile șterse sau deteriorate. Când lansați Photo Nose, pur și simplu vă va solicita să selectați unitatea sau dispozitivul de pe care doriți să recuperați imaginile, să-l scanați, să oferiți mini-copii ale imaginilor pentru recuperare, din care le puteți alege pe cele de care aveți nevoie. Procesul este simplu și necesită implicarea minimă a utilizatorului.
Cam despre HDR
Știm că termenul HDR este intimidant, dar tehnologia este mai ușor de aplicat decât pare! Vă oferim un tutorial video bazat pe articol, precum și o lecție pe aceeași temă din arhiva noastră.
- Stepok Raw Importer

Stepok's Raw Importer este un instrument simplu pentru convertirea fișierelor RAW și salvarea lor în formatele populare JPG și TIF. Programul acceptă un număr mare de camere, iar algoritmul de conversie vă permite să faceți modificări ale expunerii, temperaturii culorii, să

controlați saturația și granularea imaginii. În general, ca și adulții, în ciuda faptului că este gratuit. În plus, programul acceptă procesarea în lot a fișierelor.

• ChromAcute beta

Plugin pentru Adobe Photoshop care acceptă versiunile CS, CS2, CS3. Pluginul vă permite să scăpați rapid și fără a cheltui niciun efort de aberațiile cromatice - astfel de halouri verzi sau violete în jurul obiectelor. După cum spun producătorii - într-un singur clic.

STERSAYA

PROGRAME UTILE:

STEPOK (WWIMPOKIER)

ENE 0HACCUTE VETA

IMAGINI ȘI VIDEO EDUCAȚIONALE A

1 (45) CRACIUN 2009

I RECENZIE FOTO

O dată și gata

„Polaroid” într-un mod nou

FOTOGRAFIA LUI NOAH S-A sfârșit. Au dispărut ciudatele săpunuri, camerele de filmat grele au migrat pe rafturile magazinelor de second hand sau au atârnat de gâtul fotografilor răvășiți cu o scânteie de nebunie în ochi. Numele cândva sonor Polaroid a dispărut și el. Da, iar acum există comunități întregi dedicate Polaroid-urilor, istoricii de artă scriu monografii... ce să spun, mulți dintre noi avem aceste dreptunghiuri înduioșătoare în albumele noastre. Dar să recunoaștem adevărul. În forma sa anterioară, Polaroid nu va exista foarte mult timp - până la ultima casetă lansată cu foi foto, dar... nimeni nu spune că acest loc va fi
fi goală. Și este logic că aceeași Polaroid o pretinde.

Mai recent, compania a anunțat lansarea unui dispozitiv unic - o imprimantă mobilă pentru instantanee Polaroid PoGo. Aici este necesară o digresiune semantică. Cert este că în urmă cu aproximativ un an, compania americană ZI N KImaging (Zero INK, adică „fără cerneală”) a brevetat o nouă tehnologie pentru imprimarea color, care, de fapt, nu poate fi numită în întregime imprimare - este mai degrabă o manifestare.

Semnificația tehnologiei este că, sub influența diferitelor temperaturi, se formează puncte galbene în fiecare dintre cele trei straturi de hârtie fotografică polimerică specială.
violet sau albastru. Practic, la fel ca în clasică
hârtie fotografică, singura diferență fiind că căldura joacă aici rolul luminii.

Puțin mai mare decât palma, Polaroid PoGo este alimentat de o baterie reîncărcabilă, iar imaginile sunt încărcate în imprimantă fie printr-o conexiune fără fir Bluetooth, fie prin PictBridge folosind un cablu USB. După o serie de manipulări simple, veți avea în mâini o poză de 5x7,6 cm destul de asemănătoare cu o fotografie (trebuie să așteptați aproximativ un minut pentru rezultat).

Potrivit producătorilor, fotografiile rezultate pot fi folosite ca autocolante. Plus sau minus - este greu de spus, dar curios. Cost Polaroid
PoGo va fi de aproximativ 7000 de ruble. Prețul cartușelor de cerneală pentru această mini imprimantă
încă necunoscut. Puteți citi mai multe despre dispozitiv la www.polaroid.com.

În special, compania recent

Bazat pe aceeași tehnologie ZINK, Takara Totu a lansat prima cameră cu capacitatea de a imprima instantaneu imagini digitale. Acum seamănă mai mult cu un Polaroid. Numit model Xiao, imprimă imagini în aceeași dimensiune de 5x7,5 cm folosind cartușe color ZINK prefabricate. Fotografiile sunt rezistente la udare, rupere, schimbarea culorilor și nuanțelor în timp. De asemenea, reversul hârtiei vă permite să o lipiți pe orice suprafață. În mod convenabil, camera nu imprimă fotografii automat, le puteți selecta, sorta și chiar încărca de pe alte dispozitive.
Cu alte cuvinte, renașterea Polaroid. Să vedem ce se întâmplă în continuare, dacă noua tehnologie va putea deveni la fel de legendară. Vrei parerea noastra? Nu.
Virirovanie
IMAGINE ALB-NEGRU înapoi sus
Secolul 20 s-a săturat, motiv pentru care a devenit la modă schimbarea tonului imaginii - de obicei la maro, roșcat sau albăstrui. Au existat chiar două tehnici de schimbare a tonului: colorarea mâinii (tonifiere) și darea unei nuanțe folosind un proces chimic (virație).
Virirovanie (de la verbul francez virer - „a schimba culoarea”) a ieșit curând în prim-plan, pentru că fotograful
Fiya, în general, a fost mult timp un proces chimic și a fost considerat greșit să interfereze cu el. Metoda constă în înlocuirea parțială a argintului într-o emulsie fotosensibilă cu alte metale. Utilizarea sărurilor de aur, platină, compuși cu sulf duce la o schimbare a tonului imaginii în zonele luminoase și întunecate. Astăzi, viringul este considerat una dintre opțiunile pentru tonifierea unei imagini, în ciuda faptului că inițial aceste două tehnici diferă.
04
ATELIER FOTO
RECENZIE FOTO
Personalizare
în mâinile noastre
Utilizatori într-un editor grafic, probabil știți cât de incomod este să intrați în meniu de fiecare dată și să căutați comenzile necesare, pe care dezvoltatorii, desigur, bine structurate, dar ... dificultățile rămân în continuare. În astfel de cazuri, chiar și tastele de comandă rapidă fac puțin pentru a salva - oricum, există un filtru folosit frecvent, care durează câteva momente valoroase pentru a rula. Inutil să spun că acesta nu este un avantaj.
Cu toate acestea, programatorii nu dorm - noua versiune de Adobe Photoshop CS4 nu a avut timp să se nască, deoarece dezvoltatorii s-au grăbit să facă un alt cadou
utilizatorii. Lansat după Photoshop, software-ul gratuit Configurator este conceput pentru a crea rapid și ușor panouri individuale în care puteți plasa aproape orice comandă, instrument sau script de program. În acest fel, vă puteți crea propriile blocuri ale celor mai frecvent utilizate filtre, instrumente și comenzi de meniu. În plus, astfel de panouri pot fi partajate cu alți utilizatori. Trebuie spus că aceasta este o noțiune foarte reușită și oportună pe care literalmente toată lumea o va aprecia. Îl puteți descărca gratuit de la http://labs.adobe.com.
Taci, Tanechka, nu plânge...
Fotografia nu este o minge
Cel mai îngrozitor lucru din viața oricărui fotograf este să afli că fotografiile pe care ai contat, pe care le-ai așteptat, pe care le-ai amintit și pe care le-ai sperat la noroc nu mai sunt. Aici erau doar pe

cardul de memorie și aici este golul. Au dispărut, s-au dizolvat în marea nedreaptă a informațiilor universale, s-au dezintegrat în zerouri și unu. Dacă cardul de memorie eșuează - scrieți irosit. Sau nu?
Da, astăzi există o mulțime de software pentru calculatoare care recuperează datele pierdute, dar dezavantajul majorității acestor programe este că recuperează datele indiferent de structura lor - cu unu și zero, care stochează toate informațiile pe computer. Dacă, ca urmare, fișierul nu se va deschide, aceasta este deja problema dvs., nu programul de recuperare.
Pentru astfel de cazuri, Acute Tools a lansat programul Photo Nose. Programul este specializat exclusiv în fișiere imagine și înțelege destul de bine structura acestora, motiv pentru care aproape întotdeauna le restaurează corect. Când este lansat, pur și simplu vă va solicita să selectați unitatea sau dispozitivul de pe care doriți să recuperați imaginile, să-l scanați, să oferiți mini-copii ale imaginilor pentru recuperare, din care să le alegeți pe cele de care aveți nevoie. Procesul este simplu și necesită implicarea minimă a utilizatorului. Costul programului este de la 750 la 1350 de ruble, în funcție de versiune. Puteți descărca versiunea de încercare de pe discul nostru sau de pe site-ul web www.acutetools.com/photonose.
știri
>Axa INTERNO
Mulțumim tuturor celor care ne trimit link-uri către resurse utile de rețea. Așteptăm cu nerăbdare cooperarea în continuare!
POLAR
Camerele Polaroid au fost atât de populare la vremea lor încât au creat stereotipul unei fotografii rapide și elegante cu un câmp de etichetă albă. Pentru a susține această imagine, creatorii resursei Poladroid vă oferă posibilitatea de a stiliza orice fotografie cu
fotografie polaroid. De îndată ce încărcați o imagine în formular, resursa colorează automat imaginea pentru stil și adaugă un cadru alb cu un loc pentru legenda. Interesant, resursa software este distribuită gratuit și pentru utilizare offline.
CINE CAUTĂ PIXOLU
Căutarea de imagini astăzi este foarte departe de a fi perfectă, iar diferite companii caută cele mai convenabile opțiuni pentru a rezolva această problemă.Drumul parcurs de resursa Pixolu este destul de simplu: introduci cuvinte cheie, apoi alegi
câteva imagini care caracterizează cel mai bine interogarea, după care motorul de căutare continuă procesul de căutare și returnează un rezultat rafinat. Imaginile provin de la principalele centre de găzduire foto occidentale. Viteza resursei este scăzută, dar performanța este lăudabilă.
APROAPE PROPRII MINI
Creatorii resursei Ropoko au venit cu un lucru interesant. Pentru bani, realizează ideile utilizatorilor de pe Internet. Trebuie doar să desenați ceva cu mâna și să faceți o poză sau să fotografiați forma sau fața care vă place, apoi trimiteți-o pe site.
De acolo, va veni o ofertă a unui designer profesionist și împreună cu voi
decideți cum să vă aduceți ideea la viață și obțineți rezultatul prin poșta.
TRAJĂ ÎN RUSĂ

Resursa apărută recent „Best Russian Photoblog” rezumă rezultatele competiției din ianuarie.Un juriu autorizat format din fotografi,

fotojurnalişti și fotobloggeri decide cui va acorda premii pentru cele mai bune fotografii.
trecut în 2008. Cu toate acestea, în selecția celor mai bune imagini și ayu parte și utilizatorii care votează zilnic pentru fotografii de la un i și, de asemenea, acordându-le evaluări. Cerința pentru participant până în prezent este fluența în limba rusă și propriul fs g afi pe propriul lor site web.
ATELIER FOTO
05
RECENZIE FOTO
ȘTIRI
> MOALE
JPEGCrops
Când aduceți sute de fotografii JPEG din vacanță, de obicei începeți să le pregătiți pentru imprimare. Aici este adesea necesar să tăiați elementele inutile ale cadrului în jurul marginilor și să adaptați dimensiunea la formatul de imprimare. La salvarea JPEG-urilor pentru a doua oară, pot apărea artefacte nedorite, care nu vor apărea la utilizarea programului gratuit JPEGCrops - nu recodează imaginile, motiv pentru care calitatea rezultatului este mai mare.
Decuparea este singura funcție a programului, care, totuși, se realizează în loturi, trebuie doar să selectați un folder cu imagini. Mai multe informații la www.ekot.dk/programmer/JPEGCrops.
Wai wai!
Jos firele
- un eveniment placut, pentru ca nu mai poti sta la biroul unui calculator, ci te poti intinsa linistit pe canapea si dai click pe o tastatura silentioasa. Din fericire, astăzi internetul nu necesită fire, iar acasă poți crea și rețele wireless pentru a-l accesa printr-un laptop sau telefon. Există un singur inconvenient în acest sens: dacă trebuie să imprimați un document, trebuie să îl transferați pe o unitate flash USB sau să conectați imprimanta direct la laptop, ceea ce înseamnă că trebuie să mergeți din nou la desktop, să scoateți cablu de la computer, conectați-l la laptop și așa mai departe.
De ce să nu trăiești deloc fără fire? Aranjați dispozitivele în diferite colțuri ale apartamentului lângă prize și gestionați-le ca o rețea, doar wireless. Soluția a fost găsită la HP - în toamnă a apărut o nouă linie de imprimante și MFP-uri,
Să credem cu algebră
și geometrie
echipamente foto și profesioniști în fotografie, DxO a lansat o nouă resursă DxO Mark dedicată exclusiv matricelor digitale, sau mai bine zis, evaluării caracteristicilor tehnice ale acestora. Cu alte cuvinte, acesta este un set de evaluări pentru diverși indicatori care oferă împreună un anumit rezultat și, în același timp, o bază de date cu caracteristicile tehnice ale camerelor în sine. Resursa este interesantă, iar dacă este greu de înțeles ce înseamnă ratingul Nikon D70 de 50,2 și de ce Nikon D3 (liderul în rating) îl are egal cu 80,6, atunci trebuie să știți că ratingul matricei se bazează pe trei indicatori tehnici: adâncimea culorii, interval dinamic și sensibilitate în condiții de lumină scăzută. Cifrele sunt obținute, în primul rând, în funcție de rezultatele utilizării efective a camerelor (portret de studio, peisaj, sport ...), iar în al doilea rând, în funcție de suma caracteristicilor tehnice. Toate aceste date sunt reduse la o valoare medie pe o scară de o sută de puncte. Astăzi, cel

mai mare scor este 80,6. Valoarea, după cum vedem, este încă departe de a fi perfectă, dar acesta, aparent, este un fenomen temporar.
care acceptă protocolul de transfer de date fără fir Wi-Fi. Vă permite să vă conectați la imprimantă cu orice dispozitiv care acceptă acest protocol (telefoane, laptopuri, computere și chiar unele modele de camere). Funcțiile rămase ale dispozitivului de imprimare au suferit puține modificări - aici sunt picături de dimensiuni duble și cartușe mărite și imprimare în cinci culori și posibilitatea de a preimprima pagini web. Noile modele sunt C4583 C5383 și C6383.
Deci, dacă mai devreme de pe telefon era necesar să se transfere mai întâi fotografiile pe computer, acum acestea pot fi imprimate direct - imprimanta în sine acceptă funcții de formatare de bază și chiar corectează efectul de ochi roșii. Ei bine, canapeaua, se pare, va deveni în curând complet nativă.
Apropo, compactele de nivel superior sunt deja în clasament și, aparent, vor fi prezentate mai pe scară largă în viitorul apropiat, deoarece o astfel de resursă trebuie făcută populară și nu concentrată doar pe profesioniști sau pseudo-profesionisti. Toate detaliile la www.dxomark.com/index. php/eng/DxOMark-Sensor.
Akvis Coloriage 6.0
Colorarea fotografiilor alb-negru este o soluție populară la o problemă cunoscută, dar nu este deloc simplă, deoarece trebuie să mutați pensula mult timp, colorând diverse elemente și alegând culori. În Akvis Coloriage 6.0, această procedură a devenit mult mai ușoară: conturați diferite elemente (aproximativ), le atribuiți culori, iar programul se ocupă de restul
În noua versiune, puteți schimba nuanța unei fotografii color, puteți decolora unele elemente din imagine, puteți lupta cu „ochii roșii”, puteți colora desenele scanate și toate acestea sunt foarte rapide și ușor. Programul costă 2600 de ruble. Puteți descărca pe www.akvis.com/en/coloriage.
PhotoFlltre Studio 9.2.2
Unul dintre deficiențele „Photoshop-ului” modern este prețul său, motiv pentru care analogii gratuiti sau ieftini au apărut în mod activ în ultima vreme. De obicei, sunt departe de a fi perfecti, dar există opțiuni destul de decente.
PhotoFlltre Studio 9.2.2 este cea mai recentă versiune a unuia dintre aceste programe. În ceea ce privește funcționalitatea, este foarte aproape de Photoshop, acceptă straturi și opțiuni de corecție de bază, are un set bogat de filtre și măști în arsenalul său. PhotoFlltre Studio acceptă pe deplin opacitatea, procesarea în lot, corectarea umbrelor și a zonelor luminoase ale imaginii, vă permite să creați fișiere de imagine animate și chiar pictograme.
Programul este gratuit pentru primele 30 de zile de funcționare, după care trebuie să achiziționați o cheie de înregistrare. Îl puteți descărca de pe discul nostru sau de pe site-ul www.photofiltre-studio.com.

Solicitați un autocolant olografic pe cardul de garanție!
Aniversare
NIKKOR
- Senzor CMOS format Nikon DX de 12,3 megapixeli
- Sistem de imagistică EXPEED · 30 de urmărire
- Sistem de recunoaștere a scenei cu detectare a feței Monitor LCD VGA de 3 inchi cu Live View Procesare avansată a imaginii în cameră Înregistrare video HD inovatoare

Nikon D90: Nu este doar un aparat foto. Acesta este Nikon
record. Telefon linie fierbinte: (495) 733-9170 www.nikon.ru

LG Renoir KC910
a cărui perioadă activă de creație a căzut într-un punct de cotitură pentru pictură la sfârșitul secolului al XIX-lea, este considerat unul dintre fondatorii și reprezentanții de frunte ai impresionismului în Franța. Lucrările lui Renoir sunt recunoscute prin cea mai bună lucrare cu culoare, o paletă ușoară și o pensulă ușoară și plină de viață.
O direcție separată în opera artistului este
- fie că sunt imagini feminine fermecătoare și romantic triste, dar s-a inspirat mai ales din scene din viața oamenilor, schițe de oraș și sărbători: baluri și dansuri vesele, fără griji. Probabil, creatorii noului telefon cu cameră, numit după artistul LG Renoir, fac aluzii la ei, ale căror vânzări au început deja în Rusia.
Și deși direcția impresionismului este aplicabilă în mod condiționat fotografiei, cel puțin nu întotdeauna de dorit, în caz contrar, LG Renoir KS910 îi corespunde numelui. Capacitățile fotografice ale unui telefon cu cameră sunt determinate de o matrice de 8 megapixeli (câți pixeli sunt în DSLR-ul tău?) cu o sensibilitate de până la 1600ISO, un obiectiv Schneider-Kreuznach cu automată
focalizare skoy și manuală și blitz cu xenon încorporat. La fel ca multe compacte moderne, Renoir KS910 are o funcție de detectare a feței și fotografiere prin zâmbet. Dar pentru a lega imaginile de coordonatele de pe hartă (geoetichetare) datorită receptorului GPS încorporat - ceea ce majoritatea compactelor nu pot face - Renoir o poate face cu ușurință. Imaginile pot fi apoi plasate pe o hartă interactivă.
În ceea ce privește dansurile și balurile, acestea pot fi nu numai filmate, ci și aranjate. Filmele DivX și Xvid sunt redate pe ecranul tactil de 3 inchi al telefonului (240x400 p.), iar din punct de vedere muzical, Renoir a devenit primul telefon cu tehnologia Dolby Mobile, care, așa cum asigură dezvoltatorii, oferă un sunet clar și chiar bas expresiv.
Dintre funcțiile utilitare obișnuite, este de remarcat suportul pentru 3G, EDGE și HSDPA (care, se pare, vor apărea în sfârșit în Rusia împreună cu telefoanele din generația a patra), Bluetooth (2.0) și Wi-Fi. Da, toate acestea într-o carcasă cu o grosime mai mică de 14 mm.
Telefonul va costa 20 de mii de ruble. Multe, dar mai accesibile decât alți concurenți, în plus, nu au o cameră de 8 megapixeli și talentul lui Renoir.
în ciuda anumitor deficiențe ale altor camere, uneori de capturare
Olympus E-30
ne spune ce ar trebui să fie un aparat foto SLR modern. Sau o cameră SLR de pe vremea când creșterea megapixelilor va limita rezoluția ■ opticii, iar viteza de fotografiere - posibilitățile mecanicii.
Deci, rezoluție înaltă și viteză decentă de fotografiere, desigur, un dat. Olympus E-30 are 12 milioane de vârfuri. (4032x3024) nu este o înregistrare, dar pentru matrice mici ale standardului „patru treimi”

nu este rău - și 5 cadre pe secundă într-o serie de 12 RAW sau un număr nelimitat de JPEG (deși cu calitate Normală și, desigur, , cu destule previzualizare în modul fotografiere. În plus, există o tehnică clasică de expunere multiplă, acum și cu o previzualizare a rezultatului. Nu există atât de multe instrumente, dar toate sunt destul de promițătoare.
Sunt prezente și tehnologiile populare obișnuite, cum ar fi evidențierea umbrelor și detectarea fețelor în cameră, precum și altele mai puțin importante și familiare, cum ar fi 1 mijloc pentru determinarea nivelului orizontului. Alte caracteristici tehnice nu sunt mai puțin demne. Sensibilitatea senzorului ajunge la 3200 ISO; zona de măsurare spot este de 2% din zona cadrului, în timp ce există moduri separate de măsurare pentru lumini și umbre.
În opțiunile de balans de alb, sunt furnizate atât reglarea fină de-a lungul a două axe, cât și bracketingul. Ecranul de 2,7 inchi cu o rezoluție de 230.000 de puncte, deși nu este la standardele moderne în ceea ce privește performanța, se înclină și se rotește, ceea ce oferă et - sau seturi - foarte ver-
noi concepte și tendințe. Iată, de exemplu, în noua cameră SLR Olympus E-30, acestea sunt șase „filtre de artă” Filtre de artă. Cu o aparentă simplitate, inovația este foarte ideologică: într-adevăr,
Camerele SLR sunt de obicei achiziționate pentru creativitate - așa că de ce să înlocuiască creativitatea spontană
funcționalitate plictisitoare? Și tu, hai să creăm, atunci,
vei fi pe calculator? Înșelăciunea funcționează.
E-30, așa cum sa întâmplat deja în practica Olimpului, a arătat
card rapid).
Merită spus despre actualizarea de mare viteză
Sistem de focalizare automată în 11 puncte și viteze de expunere de până la 1/8000 secunde. Acesta este primul.
A doua calitate, fără îndoială, importantă este exprimarea de sine.
nie și creativitate chiar în cameră. În sfârșit, trebuie să lămurim aici. că cele șase filtre încorporate în E-30 nu sunt
o altă imitație a vechiului, uitat de mult, dar
la filme populare. Setul de filtre include
pop art, soft focus, efect pinhole, pentru care
vizibilitatea sa din aproape orice unghi. Ecranul funcționează Live View cu focalizarea pe contrast. În cele din urmă, camera are un sistem de stabilizare bazat pe o deplasare a matricei, care, pe lângă modul obișnuit, poate funcționa și pentru panning - cu
deplasați numai de-a lungul axei verticale sau numai de-a lungul axei orizontale. Mai mulți dezvoltatori evidențiază prezența
nouă rapoarte de aspect de la 16:9 la pătrat.
Acesta din urmă, cu siguranță, pentru acele naturi creative,
prea lene pentru a întoarce camera.

ȘTIRI
Inel macro Hama Led
Vânzând, creând și inventând orice accesorii pentru orice dispozitiv vândut, creat și inventat de alte companii, PANY a venit cu un accesoriu grozav pentru proprietarii de camere compacte. Miniatura și în cel mai adevărat sens al cuvântului, inelul macro Hama Led este un must-have pentru fiecare fotograf care dorește să-și ridice nivelul de calificare sau să vândă ceva la o licitație online.

În general, un bliț inel fără umbră - un dispozitiv indispensabil în subiect, și mai ales atunci când fotografiați obiecte mici de la o distanță mică L - a fost considerat până acum lotul doar profesioniștilor cu aparate SLR. Pe de altă parte, până la urmă, DSLR-urile au furat ideea de a înregistra videoclipuri de pe compacte.
Douăsprezece LED-uri din inelul blițului Hama, care funcționează la capacitate maximă sau la jumătate de putere, promit să evidențieze clar subiectul, eliminându-l atât de supraexpunerea, cât și de umbrele dure comune în blitz-ul încorporat. Temperatura de culoare a diodelor este de 5500 K. Designul este atasat la obiectivul unei camere compacte (pana la 32 mm in diametru) si la o priza trepied, cantareste doar 61 de grame si este alimentat de trei baterii AAA.
În Rusia, produsele Hama nu sunt reprezentate oficial, dar sunt îndrăgite de mulți dealeri, magazine și comercianți de pe piețele de calculatoare, așa că acest flash poate fi găsit și. Adevărat, prețul pentru el în Europa va fi de cel puțin 90 de euro - acceptabil pentru o lanternă scumpă cu mai multe diode, dar încă nu foarte atractivă.
> TEHNOGARNIRE
Zuiko Digital 14-54mm
1:2.8-3.5II
PE ÎN PÂNĂ NOUL SLR E-30, Olympus a lansat o versiune actualizată a zoom-ului standard de 14-54 mm. Schimbarea cheie a fost compatibilitatea cu High-speed imager AF, sistemul de focalizare automată de mare viteză folosit în noile camere ale companiei.
Producătorul recomandă noul produs, ca și modelul predecesor, fotografilor avansați amatori și profesioniști, în special celor care intenționează să achiziționeze E-30 și să folosească vizualizarea afișajului. Prin urmare, obiectivul promite luminozitate, claritate și un minim de distorsiuni de neegalat. Bazat pe un sistem de 35 mm, intervalul său de distanță focală este de 28-108 mm (zoom 3,9x).
Diafragma, stro-
Cu alte cuvinte, nu atât de mare: de la 1 USD pe partea scurtă la F3.5 pe partea lungă. Însă noutatea este echipată cu o deschidere „rotundă”, care promite, în comparație cu prima versiune, un bokeh mai moale și mai plăcut.
Obiectivul folosește un nou mecanism intern de focalizare plutitor.
Distanța minimă de focalizare este de 22 cm pe toată gama de zoom.
Costul obiectivului, care ar trebui să fie pus în vânzare în ianuarie anul viitor, este încă necunoscut, dar prima generație Zuiko Digital 14-54mm 1: 2,8-3,5 în Rusia este vândută pentru o medie de 20-22 mii de ruble - actualizat este puțin probabil ca modelul să devină mai ieftin.
telefoane de 12 megapixeli
În timp ce bătălia modelelor de 8 megapixeli de ultimă oră se aprinde pe piața telefoanelor cu cameră, s-a cunoscut deja ce caracteristici va trebui să admire cumpărătorul anul viitor. Sony a lansat un senzor CMOS de 1/2,5 inchi cu o rezoluție record de 12,25 milioane de vârfuri.
În mod curios, senzorul este listat în linia Exmor, matrice mari pentru camerele SLR. În același timp, în dispozitivele compacte, în ciuda dimensiunii standard adecvate, noua matrice nu trebuie utilizată. Pe lângă rezoluția impresionantă, noutatea se mândrește cu o viteză de citire de până la 10 fps și aproape 80 fps la o reducere a rezoluției de opt ori.
Pe lângă matrice, compania oferă și întregul modul optic în mod specific - un obiectiv cu o distanță focală de 28 mm, deschidere de F2.8 și o unitate de focalizare piezo. Optica din plastic de această

dimensiune ridică unele îndoieli, dar telefoanele cu cameră din 2009 se vor dovedi cu siguranță interesante.
încrețită.
Actualizare bliț Nikon SB-900
Nikon a lansat o actualizare de firmware pentru SB-900 External Blitz. Actualizarea remediază o eroare cu supraexpunerea în timpul fotografierii continue când se folosește modul i-TP (îmbunătățește, de asemenea, acuratețea măsurării expunerii și numărul de declanșări blițului) și o anumită confuzie în modurile blitz atunci când se utilizează sistemul de iluminat creativ (CLS) proprietar. . Firmware-ul poate fi găsit pe site-ul Nikon ru în secțiunea „Centrul de asistență tehnică” Pentru a actualiza, veți avea nevoie de o cameră Nikon D3 sau D300.
Versiunea de firmware 1.1 pentru Nikon Coolpix P6000
O altă actualizare lansată de Nikon va corecta unele defecte în funcționarea compactului Coolpix P6000. Prima este lipsa de eficacitate a funcției de corectare a distorsiunii optice atunci când se folosește convertorul larg WC-E7b, a doua este desemnarea eronată a modului de focalizare automată la adăugarea metrului în meniul My .
ru în Centrul de Tehnologie
ATELIER FOTO
09
Viața insectelor
Lungimea propoziției
t»HAN<4 FO S AVEC
Fără
cuvinte
Creatoare a proiectului „Scriind fără cuvinte” (Writing Without Words), designerul Stefanie Posavec (Stefanie Posavec) urăște tipografia, probabil în așa măsură încât nu este complet pregătită să accepte existența acesteia. Prin urmare, Stephanie explorează modalități alternative de a transmite toată informația care este de obicei
Posavets a obținut deja un succes considerabil în acest domeniu, după ce a învățat să transmită nu numai informații textuale de bază cu ajutorul mijloacelor grafice, ci chiar să reprezinte stilul autorului, intriga și diferențele dintre textele de diferite genuri.
Este un sistem aproape matematic de corelare a diagramelor, culorilor și liniilor cu dispozitive și constructe narative utilizate în scrierea unor texte specifice. Puteți urmări traiectoria gândirii lui Stephanie în întregime pe www.itsbeenreal.co.uk.
Desigur, proiectul este creația unui schizoid nebun. Și stăpânirea unui sistem atât de complex nu este mai ușor decât să înveți din nou să scrii și să citești, dar, vezi tu, există încă o anumită frumusețe în asta.
În plus, însăși înțelegerea faptului că literele nu sunt un atribut obligatoriu al lumii din jurul nostru ne face să privim cu atenție în jur și să căutăm la ce altceva am vrea să renunțăm în favoarea designului informațional.
eu-
prin durere și lacrimi.
un reprezentant al tinerei generații de ilustratori care încă știu despre Norman Rockwell, dar îl respectă mai mult pe Pablo Lobato,
Aproape singurul subiect pe care Astrid îl explorează este familia, familia, relațiile personale. Și acest subiect este în ea
desenați imagini ciudate în reviste lucioase, aranjați mici expoziții în baruri și galerii familiare și nu sunt foarte pasionați de oameni.

Astrid locuiește în Belgia și, da, respectă și ea, desenează și aranjează, dar o anumită emoție entuziastă se amestecă în munca ei cu o antipatie complet de înțeles față de ființe umane. Pe un nostalgic
În aceste desene înduioșătoare, aproape suprarealiste, ciudații rămân ciudați. Dar aceștia sunt ciudați care se iubesc unii pe alții și viața lor de coșmar. Chiar dacă cei care o iubesc
frumusețe mortală
un designer complet caucazian, care din anumite motive locuiește în Tokyo, a decis să înțeleagă tragedia din New Orleans și fenomenul uraganului Katrina cu propriile sale mijloace vizuale. Rezultatul este cartea Do You Know, publicată de Chin Music Press. Această carte este despre o cultură complexă și controversată New Orleans, care a devenit și mai dificilă după ce i s-a imprimat tragedia distrugerii.
Pe coperta cărții este o imagine a Cassiopeei A, o stea care explodează, izbitoare prin frumusețea ei.
Acesta este chiar momentul exploziei, pe care îl putem considera în detaliu și îl putem fixa sub forma unei imagini statice. Craig l-a ales pentru că Cassiopeia A personifică frumusețea și cruzimea momentului distrugerii pentru el.
Uraganul Katrina a fost și el brusc și devastator, dar în ciuda tuturor deceselor și pierderilor care l-au însoțit, Katrina poate fi numită și un eveniment uimitor, vrăjitor și chiar, într-o oarecare măsură, frumos. Do You Know celebrează toate momentele importante din istoria orașului,
Desenele nu sunt dezvăluite sub formă de imagini vectoriale cu un lanț asociativ: oraș mare, gândire pozitivă, birou, tineri profesioniști, există fericire. Și chiar, surprinzător, nu în spiritul eternei teme „fete, să plângem”.
Se dovedește că există o a treia direcție, ilustrând viața noastră de zi cu zi și relațiile noastre personale la limită.
dar răi și grotesc, dar înzestrându-i cu o tandrețe de altă lume.
Puteți vedea munca lui Astridyskout la flickr.com/photos/astridyskout/.

Meditez la pierderi, aproape că meditez la istoria marelui oraș.
Cartea este scrisă divin. Atât coperta cu fotografia vedetei, cât și mantaua din ambarcațiuni ieftine au fost create cu intenție; fontul este ales exact după cum este necesar, liniile sunt realizate la lungimea ideală, marginile sunt calculate la milimetru. Pentru a vedea că Do You Know este o capodopera de design, tot ce trebuie să faci este să vizitezi pagina Fashion: craigmod.com/print/do_you_know_2008/.
10
ATELIER FOTO
calendar
> CALENDAR
Merce My Way
Un proiect al lui Mihail Baryshnikov în care încearcă să înțeleagă opera lui Merce Cunningham, unul dintre cei mai mari coregrafi ai timpului nostru, prin mijloace fotografice. O serie de fotografii realizate de Baryshnikov pe parcursul a douăzeci de ani cu o cameră de 35 mm. În esență, acesta este un alt „proiect de dans”, neobișnuit doar prin aceea că fotograful este o persoană care este mai familiarizată cu subiectul dansului decât cu subiectul fotografiei.
Curiozitatea inspiră faptul că proiectul este inspirat din cartea „Baletul” a marelui Alexei Brodovici.
Galeria „Victoria” 1,4 Syromyatnichesky per. 1, pagina 9
Lume perfectă

Termenul limită pentru concursul „Lumea ideală” organizat de studioul de design „Samshitovaya Alley” s-a mutat din nou. Dar este, ca și până acum, o competiție în înțelegerea corectă a naturii afișului social și a misiunii veche a designului grafic.
Organizatorii consideră că designul și imaginile artistice vii, dacă nu salvează lumea, vor atrage cel puțin atenția asupra subiectelor fierbinți ale terorismului, problemelor interetnice și interreligioase și separatismului.
Prin urmare, se propune să-ți prezinți viziunea despre o lume ideală prin tehnica posterului. Premiul principal este un computer Apple Macintosh.
Condiții pe site-ul www.proekt-a.ru.
în societatea de astăzi este o sarcină dificilă. Cele mai autoritare personaje din comunitatea profesională se luptă cu această problemă de mulți ani, site-urile specializate nu se obosesc să organizeze sondaje relevante, iar revistele de design proclamă în fiecare an o nouă paradigmă.
Întrucât toți oamenii mai mult sau mai puțin sănătoși de astăzi înțeleg deja că designul nu este o artă, dar tot nu sunt de acord că designul este un meșteșug, disputele cu privire la determinarea statutului nu dispar. Chiar și marele Tibor Kalman a sugerat că designerii scuipă în fața corporațiilor, uită de identitățile corporative stricte, etichetele de iaurt și alte rutine plictisitoare și, în schimb, se dedică în întregime creării de cover-uri pentru discurile grupurilor lor muzicale preferate.
Băieții creativi care au creat resursa www.rockstardesigners.com și-au ridicat bannerul căzut, l-au scuturat și par să ofere o cale de ieșire din situația dificilă de autodeterminare a unui artist grafic. Ei sunt siguri că designerul este un analog atât de modern al unui star rock.
Ei bine, într-o epocă în care totul legat de muzica rock s-a discreditat complet, revista anti-burgheză Adbusters, care schimbă fundamental stilul logo-ului în fiecare lună, poate fi recunoscută ca o întruchipare a spiritului original al Rolling Stone, deși ciudat. . Și designeri individuali (cum ar fi Stefan
Sagmeister, scărpinându-și pieptul pentru a crea un afiș, sau Neville Brody, cu viziera deschisă care se opune capitalismului cu dinți) sunt cu siguranță demne de a intra în registrul oficial al starurilor rock din design. Până la urmă, starul rock de astăzi nu mai este un titlu muzical, ci unul social; recunoaşterea oficială a meritelor individului în dezvoltarea spiritului rebel.
Dar băieții de la designeri rockstar sunt evident vicleni. Aceștia sunt de acord să contribuie la vedete în mod gratuit, dar numai pe cei care corespund sistemului lor de valori destul de controversat. Pentru a primi oficial titlul, trebuie să vă încărcați lucrarea pe www.rockstardesigners.com și să așteptați până când trece mai multe etape de testare: studiul culorii, lucrul tiparului, compoziția, comunicarea semantică, integritatea estetică și multe altele. Abia atunci pot scrie cuvinte amabile despre tine pe site și pot recunoaște că, la figurat vorbind, ești coo. Dar s-ar putea să nu scrie. În acest caz, tovarășii cer să nu arunce cu ouă în casa lor și să se asigure că își fac treaba doar pentru victoria bunului design asupra răului peste tot în lume.
Resursa tocmai a fost lansată, așa că nu am văzut încă aceste exemple de „design bun”.Poate că totul va merge, dar noi, ca niște adevărați rebeli, vom găti totuși o duzină de ouă în avans.
Fotograf-inventator

,Go<uda|Hieepny tsepgr (yutografii prezintă prima expoziție monografică de lucrări ale lui Ivan Vasilievici Boldyrev din colecțiile Bibliotecii Naționale Ruse și ale Bibliotecii Științifice a Academiei de Arte".

J Rezumat destul de plictisitor, dacă nu știi că vorbim despre un bărbat, toată viața, din 1850, încercând în mod conștient să aducă îmbunătățiri în tehnica fotografiei fotografice. A reușit să facă multe invenții interesante și, deja cu ajutorul lor, multe fotografii interesante.

Centrul de Stat pentru Fotografie ROSPHOTO, Sankt Petersburg, Bolshaya Morskaya, 35 Site: www.rosphoto.org

poster mexican

Organizatorii celei de-a 10-a aniversări a Bienalei de poster din Mexico City își declară scopul de a aduce calitatea designului grafic din America Latină la nivel mondial. Și faceți din Bienala în sine un eveniment global, una dintre întâlnirile emblematice ale comunității profesionale din întreaga lume. E deja destul de amuzant. Dar amuzant este că costul de participare pentru cetățenii Mexicului este de 150 USD, de la străini taxa putând fi acceptată sub forma unei donații de cărți de design pentru Biblioteca Vizuală Trama. Comunicarea cu organizatorii și depunerea lucrărilor

prin posta: TRAMA VISUAL, A.S. Apartado Postal COV-538 S.R. 06721 Col. Doctores Delegación Cuauhtémoc México, DF;

transport privat: la biroul TRAMA VISUAL, AC: Alvaro Obregón 73, Col. Roma, 06700 Mexic, DF;

telefon: (52-55) 5514-8137, fax: (52-55) S525-4265;

e-mail: tramavis@prodigy.net.mx, administracion@prodigy.net.mx.

Mexic, Mexico City, Muzeul Franz Mayer Site: www.bienalcartel.org.mx

Numărul din februarie este acum în vânzare!

ATELIER FOTO

unsprezece

1 INTERACTIV

inter

activ

/19992, Moscova, str. Timur Fruze, p. 44, editura Gameland, revistă, atelier foto' ■ l o ect ic e-mail masterskayaG gamelan

BLOG: fobmasterskaya.livejournal.com

De data aceasta am decis să cităm din blogul nostru LiveJournal, creat pentru că în ultima vreme s-au petrecut în lume un număr fantastic de evenimente legate de fotografie, procesare a imaginilor și alte lucruri. Din păcate, nu avem posibilitatea de a încadra toate aceste evenimente într-un jurnal de hârtie. Pentru a ne impune cumva mâinile strânse pe această insulă inaccesibilă a cunoașterii, scriem acestui blog la intervale diferite. Și tu citești, iar noi scriem din nou. Și toată lumea este bună pentru asta.

”Ig --aaj

Point iad avionul

23 noiembrie 2008 22:28

În ceea ce privește Kandinsky, mai exact, premiul care îi poartă numele, discutat de toată lumea. Expoziția este cumva foarte îngrozitor certată, spun ei, gloss, iar cererile au fost acceptate de la persoane juridice și o listă lungă de eternitate, iar Bernaskoni a făcut design de mediu și așa mai departe.

Și totuși erau multe lucruri interesante de văzut. Iată-l pe Sergey Skachkov, lucrarea „Învățați să zbori”. Dacă își amintește cineva,

aceasta este o minunată carte poștală cu care Serghei a câștigat competiția noastră pe „Photo.Site”.
Separat - lucrați cu fonturi. Mai exact, în cazul Dinner..." aproape totul este grozav. Dar aici ne-am uitat mai atent la lucrările vechi și s-a dovedit că unii dintre cititorii noștri (unii cititori, nu vă supărați) știu despre trei fonturi. , pe care le aplatizează și decupează în toate felurile posibile, iar eu În loc de fonturi, aș fi scris o declarație la poliție cu mult timp în urmă. Concursul de afișe a fost deosebit de indicativ în acest sens: am găsit acolo astfel de fonturi pe care draga mamă. .
Între timp, tipografia este un subiect uriaș și nebun de interesant, din care, să fiu sincer, aproape tot designul grafic a crescut. Prin urmare, am decis că ar fi mișto dacă o persoană informată din când în când începe să spună lucruri interesante despre această tipografie chiar în revista noastră.
Ei bine, întrebarea în legătură cu asta este copt: cum îți place în general, ai nevoie?
modul cu detalii noi și alte informații utile. Sub forma unei imagini de înțeles.
Scuzați-mă, căruia i-am promis acum o săptămână, este creat de oameni care nu ne raportează direct și pentru că, evident, fac totul încet.
Îl puteți descărca de aici: www.
ljplus.ru/img4/l/o/lorrek/_DP11_podpiska.JPG).
Călăreți de cartofi
12 septembrie 2008 102:25
Ieri, în clubul „DOM” din Moscova, a fost deschisă o expoziție a ilustratorului Tim Yarzhombek, intitulată „Călăreți de cartofi”. Cine biciuiește aluzia, își poate imagina aproximativ ce atârnă pe pereți.
Tot ce
meme OEM
„iței
•ml
Despre concurs și scrisori
26 octombrie 2008 103:24
Competiția pentru Rambler.Photo continuă, așa cum am scris deja, până pe 15 noiembrie. Munca devine din ce în ce mai bună. În practică, există o evoluție în modul în care cititorii noștri își manifestă atitudinea față de Statele Unite și, în special, orașul New York. Iată o capodopera oarecum inestetică din punct de vedere tehnic, dar complet în ceea ce privește semnificația „Cina la New York
Mai este un punct în această lucrare pe care aș dori să-l discut.
da putem
5 noiembrie, 08104:25 pm
În timp ce întreaga lume se bucură violent de victoria justiției, americanul Jeff Domke a făcut semne cu fonturi din fotografiile lui Obama. Ele pot fi descărcate și folosite pe site-ul lui, probabil în loc de emoticoane.
atârnă, apropo, trage-
vano special pentru expozitie si manual. Nu totul este cool acolo, dar ceea ce este cool este cu adevărat cool.
În general, Yarzhombek este aceeași persoană care a inventat alfabetul din barbă.
■ L I. A
53 A
h V · © |
* * * ♦

Abonament nou (nu vă ascundeți banii)
28 octombrie 2008 105:03
Aici, de fapt. Pentru cei care nu au ajuns încă în numărul din noiembrie și care sunt interesați - abonament
Photoshop pe canapea
15 septembrie 2008 15:34
Și încă ceva. Prietenii tuturor artiștilor digitali luminați (și nu numai ei) Adobe Systems au anunțat zilele trecute lansarea suportului tehnic în limba rusă. Așa că acum toți utilizatorii vorbitori de limbă rusă care au plătit sincer pentru Photoshop-ul lor pot suna la 495-661-4968 și pot cere ceva.
Și de la celălalt capăt al firului li se vor spune despre complexitățile Photoshop, Dreamweaver, Flash, Mustrător, Indesign. 7:00 - 22:00 de luni până vineri.
În weekend, telefonul magic, este necesar să suni, este oprit, pentru ca consultanții să doarmă suficient și să-și șteargă transpirația.
12
ATELIER FOTO
La stăpânire - împreună cu Epson!
Epson cu sprijinul revistelor Digital Photo, „Photomasterskaya” și „Best Digital Cameras”, Academia de Fotografie Clasică, Galeria M'ARS prezintă un nou concurs de fotografie
„Cea mai bună fotografie a mea”
Energetic
Fotografia de titlu „Fotografii pentru care
fotografi amatori* care se străduiesc să crească creativă și profesională, să creeze cele mai bune fotografii care combină o viziune specială asupra lumii și o execuție tehnică competentă. Ne străduim să oferim acestor autori posibilitatea de a-și dezvolta activ abilitățile. Concursul „Cea mai bună fotografie a mea” se desfășoară din decembrie 2008 până în decembrie 2009 în patru etape de trei luni. Fiecare etapă este dedicată uneia dintre cele patru teme: peisaj, portret, gen, fotografiere de obiecte.
În perioada 1 decembrie 2008 până în 28 februarie 2009 sunt acceptate în concurs lucrări din genul PEISAJ.
Președintele juriului pentru genul PEISAJ este fotograful Georgy Kolosov. Autorii tuturor lucrărilor de concurs interesante din genul PEISAJUL vor avea ocazia să participe la o clasă de master a Academiei de Fotografie Clasică despre fotografia de peisaj în martie 2009 la Moscova.
Câștigătorii concursului „My Best Photo” — autorii celor mai bune lucrări ale fiecărei etape, selectați de juriu la sfârșitul anului competițional — vor primi drept premii:
- Echipamente foto profesionale de la Epson: imprimante foto din seria Epson Stylus Photo/Pro.
- Tur foto/master class în Europa de la Academia de Fotografie Clasică.
- Publicarea unui portofoliu pe paginile revistelor Digital RpoYu/"Photomasterskaya"/"Best Digital Cameras".
- Expoziție de lucrări în galeria M'ARS.

Participarea la toate etapele concursului de-a lungul anului va fi acordată de juriu.
Lucrările competitive sunt acceptate printr-un formular special de pe site-ul photo.ep6on.ru
Informații detaliate despre condițiile concursului, juriul și fondul de premii - pe site-ul photo.ep6on.ru

EPSON
DEPĂȘIȚI-vă VIZIUNEA
Competiția europeană Epson 40 Years of Innovations de Vitaly Sosnin ca sursă clară de venit.
publicitate

FOTOSHOW
La
Dacă în fo. electronică. Albumul are orice colaje, panorame sau kituri grafice scrise de mână pe care le considerați potrivite pentru a fi publicate în această secțiune – trimiteți-ne/ne-le în redacție. O condiție indispensabilă pentru primirea fișierelor este utilizarea oricărui pachet grafic pentru procesarea imaginilor digitale originale. Pentru a începe, trimite /ne JPEG nu mai mare de 700 kb. Nu uitați să includeți în scrisoarea dumneavoastră un număr de telefon de contact pentru comunicare operațională în yeni! Scrieți-ne: photoshow@gameland.ru. Aștept cu nerăbdare munca ta n!
CITITORULUI NOSTRU: Oxana Zuboff, Dus'i-dorf, zbv_srg@mail.ru CAMERA: Canon EOS 350D   №
IMPUGARE SI PRELUCRARE: Sn, May   Sb
Am un câine, întorc toate g °. hărți <.1 numai în Photoshop în' CS3. Folosesc urmatoarele i.'.strume 1 si: laeshk, Raya, r-askn, corelating walls.
Cea mai bună mamă din lume

FOTOSHOW
ne
CITITORUL NOSTRU: Kirill Roslyakov, Moscova, ¡rifo@k'n'llroslyakov.cora
KAM'RA: Nikon D80
IMPULSARE SI PRELUCRARE: Fotografierea a fost efectuata in conditii contractuale. Photoshop a fost folosit pentru procesare: amestecare, ajustare a umbrelor cu instrumentul Bum, conversie în b/w.
ier
ț
.ru
lătrat
e
Într-o vizită la blestemata bunica
CITITORUL NOSTRU: Vladimir Plotnitsky, Vlad, Vorkuta, Wfk-Mak2006@yandex.ru
CAM RA: Canon EOS 10D
IMPRIMARE ȘI PRELUCRARE: Fotografiile au fost făcute la Kiev (casa arhitectului Gorodetsky), trei fotografii sunt lipite pe verticală; Am filmat fetele pe Khreshchatyk din Lodz, un pasaj În Photoshop, straturi, niveluri, decupare, asamblare, În Painter: desenarea liliecilor folosind Wacom
navă
CITITORUL NOSTRU: Yulia Konyaeva (jawlko), Moscova, jawl@nail.ru CAM: RA: Olympus cameda c-5060 IMPRIMARE ȘI PRELUCRARE: Fotografia gâștelor a fost făcută după-amiaza la Grădina Zoologică din Moscova. După tăiere și corectare a culorii, gâștele au fost supuse procesării instrumentelor Burn și Dodge, precum și picturi suplimentare în Photoshop. Câinele este desenat în Corel Painter și culoarea corectată în Photoshop. Nava a fost fotografiată acasă (am găsit un număr vechi al revistei mele preferate „Atelier de fotografii” a rupt prima pagină și a făcut nava mai departe - corecție de culoare. Fundalul a fost desenat în Photoshop (efecte, pensule și Airbrush).

FOTOSHOW
Film mut (stereofear)
CITITORUL NOSTRU: Evgeny EJesys, Chelyabinsk, iesys@mail.ru IMPUGARE SI PRELUCRARE: Lucrați la un duel creativ (competiție între două persoane într-un timp scurt pe o temă aleasă de public). Folosit 3DMax, Photoshop.
eu
eugen
OJtesys©
HAI Cъ! cm
Vis
CITITORUL NOSTRU: Ekaterina Toncheva,
Moscova, nofly.tk@gmail.com
CAMERA: Canon 400 D FOARTE ȘI PROCESARE:
Narofominsk. Tragerea a fost efectuată acasă, în lumina zilei. Pentru procesarea fotografiei, s-au folosit corecția selectivă a culorilor și stratificarea. S-au folosit și perii și filtre.
Planeta mea
CITITORUL NOSTRU: Olga Mazloa (Selegilin), Saratov selegilin@yandex.ri
CAMERA: Canon EOS 450L IMPRIMARE ȘI PROCESARE: Fotografie făcută în octombrie 2008, în interior, cu lumina ferestrei pe vreme însorită Procesată în Photoshop CS! Corectarea nivelurilor, combinarea de straturi, gradient, pensule, modificarea echilibrului de culoare

17 primavara
CITITORUL NOSTRU Evgeny EJesys, Chelyabinsk, iesys@mail.ru
IMPUGARE SI PRELUCRARE: Folosit
cu 'imok myself + photoshop and blueprint + lor tex turks.
A
wa
)B, ru)D
ȘI EU
'ȘI,
1U-
52.
adică ie: a.
Armaghedon
CITITORUL NOSTRU: Vadi și Andreev
CAMERA: Minolta DIMATEZ2
IMPUGARE SI PRELUCRARE: Unul dintre microdistrictele capitalei. Vedere de pe acoperiș. A fost folosit un filtru IR de casă. Corecția culorii a fost în mare parte redusă la eliminarea roșii. Zgomotele nu au fost eliminate - fără ele, drama care a fost pusă inițial în lucrare se pierde; cu toate acestea, sunt oarecum spălate și decolorate. „Norii” de deasupra casei au fost realizate prin copierea unei părți din imaginea coroanelor copacilor (suprapunere cu transparență diferită). Imaginile cu păsări au fost lipite dintr-o altă fotografie (layer de suprapunere în modul „Schimbare întunecată”).
FOTOSHOW
ietv.
CITITORUL NOSTRU: Kirill Roslyakov, Moscova, info - kirillroslyakov.com
CAMERA: Nikon D80 f .

IMPRIMARE SI PRELUCRARE: Studio. Trei fotografii făcute:
Photoshop a fost folosit pentru procesare: moduri de amestecare pentru corecția culorilor, desenarea părului.
inima august
CITITORUL NOSTRU: Evgeny EJesys, Chelyabinsk, iesys@mail.ru
IMPUGARE SI PROCESARE: Am folosit un mar auto-cusut, o fotografie pe pervaz + photoshop + tableta.
Casa mea zboară
CITITORUL NOSTRU: Tatyana Doroșenko, satul Priargunsk, teritoriul Trans-Baikal doroschenko@list.ru
CAM.RA: SONY DSC-F828
TRAGERE SI PRELUCRARE: Teritoriul Trans-Baikal (câini?, molia de luncă, stânci, nori); Teritoriul Krasnodar (casă, felinar, păsări). Colajul este alcătuit din părți din 15 fotografii diferite realizate între 2007 și octombrie 2008. Procesarea a fost efectuată în Photoshop CS3 folosind o tabletă. Mai întâi, s-a inventat o casă cu abur emanat din ea (două jumătăți diferite de câine au fost oglindite), apoi o fotografie a cerului cu nori a fost întoarsă de trei ori orizontal și vertical, apoi totul a fost făcut pe rând: copierea elementelor individuale și suprapunerea. straturi. Rafinamentul imaginii: desen, niveluri de editare, corectare a culorilor, suprapunere de umbre și lumini.
În acest număr, câștigătorul concursului „Photoshow” primește cadou un trepied profesional pentru camere digitale și camere video Dicom TP-7303.
Trepiedul Dicom TR-7303 va fi util atât pentru începători, cât și pentru profesioniști, deoarece poate rezista la o încărcătură de până la cinci kilograme, are un „cap” 3D panoramic și suport din cauciuc antiderapant.Dimensiune compactă - doar 68 cm la pliat - îți va permite să-l ai la îndemână în orice situație .În poziția de lucru, trepiedul atinge 1,5 metri și asigură fotografierea de la un nivel apropiat de nivelul ochilor.
Premiul este oferit de Dicom.

MASTER-CLASS
ghid hdr
Doar HDR
Acest articol vă arată cum să creați rapid fotografii bine echilibrate folosind instrumentele Photoshop.
Când fotografiați noaptea sau în condiții de lumină scăzută
Chiar și profesioniștii au probleme. Și, desigur, cu toții ne străduim să transmitem culori organice și cele mai fine tranziții tonale de la umbrele profunde la strălucirea strălucitoare a felinarelor în fotografii.
Pentru a obține acest rezultat, trebuie să plătiți cu detalii slabe și un nivel ridicat de „zgomot” (artefacte care sunt clar vizibile în fotografiile realizate în condiții de lumină scăzută). Chiar și fotografierea în interior prezintă o anumită dificultate - datorită surselor de lumină diferite, este poate fi dificil să determinați corect balansul de alb În salvare vine o tehnologie care vă permite să obțineți detalii bune și să păstrați nuanțe în zonele luminoase și întunecate ale imaginii.Se numește HDR (High Dynamic Range - extins dynamic range).
Tehnologia HDR este o combinație de tehnici de creare și procesare a imaginilor care produce imagini uimitoare. Iar aplicarea sa nu este atât de dificilă pe cât ar părea la prima vedere.

Știm că termenul HDR este intimidant, dar este mai ușor de utilizat decât pare.
Înainte de a trece la HDR, este necesar să explicăm percepția ochiului uman. Imaginați-vă o noapte și un loc bine luminat de un felinar - suntem capabili să distingem tranzițiile tonale atât în zona de lumină, cât și în umbră. Acum amintiți-vă fotografiile făcute în astfel de condiții: umbrele se contopesc într-un punct negru, iar zonele iluminate devin complet albe. Aparatul foto este aproape incapabil să facă față diferenței excesive de contrast dintre zonele iluminate și cele neiluminate.
Intervalul dinamic este diferența de luminozitate dintre punctele cele mai deschise și cele mai întunecate ale imaginii viitoare. Pentru a crea o imagine în care toate tranzițiile tonale vor fi transmise corect, este necesar să pregătiți o serie de fotografii cu diferite setări de expunere, măsurând mai întâi pentru zonele luminoase, apoi pentru zonele întunecate. Astăzi vom arunca o privire detaliată asupra creării de imagini HDR.

MASTER-CLASS
ghid hdr
YYYYY
Secretul pentru imagini HDR bune este păstrarea cât mai multor detalii posibil atât în zonele întunecate, cât și în cele luminoase ale imaginii. Fotografia tradițională a încercat să rezolve această problemă cu ajutorul filtrelor, dar acestea nu ajută în toate cazurile. Ce se poate face în Photoshop? Tehnologia HDR vă permite să combinați mai multe fotografii și, ca urmare, să obțineți o imagine cu detalii bune în toată gama de lumini și umbre.De aceea toate fotografiile care vor deveni baza imaginii HDR sunt realizate cu diferite expuneri.
t ~   -~~~
În acest articol, vă vom arăta cum să creați imagini HDR folosind instrumentele Photoshop, dar există și alte programe. Cel mai faimos dintre ele este Photomatrix by HDR-soft.

Ryan este un adevărat profesionist HDR. El este angajat în fotografie de stoc, ceea ce necesită îmbunătățirea constantă a abilităților. „Am început fotografia în 1999”, spune Ryan. „Îmi place să fotografiez elementele: avem adesea vreme furtunoasă în Nebraska, când este grindină, vântul te doboară literalmente din picioare și uneori sunt tornade cu un diametru de trei kilometri – unde mai poți vedea asta” Tehnologia HDR îmi oferă posibilități aproape nelimitate de procesare a imaginii: îmi permite să surprind cu precizie toate detaliile imaginii, chiar și în condiții dificile de iluminare. Rezultatul sunt fotografii uluitoare. Am un blog la http://blackingv7inds.blogspoi.com și o galerie pe Flickr http://flickr.com/photos/ digicana (secțiune HDR separată), vând și fotografii stoc de la Thè PhotoshelterCollection și Alamy."
– Spune-ne cum ai intrat în HDR?
– După cum spuneam, îmi place să fotografiez pe vreme extremă, așa că pun în mașină un telefon mobil, GPS și merg în căutarea unei furtuni

bune. În astfel de condiții, diferența de luminozitate dintre cer și sol este adesea mare, ceea ce prezintă o anumită dificultate la fotografiere.
Am fost introdus în tehnologia HDR de către bunul meu prieten și partener de fotografiere, Darren Addy. HDR nu este prea potrivit pentru procesarea fotografiilor făcute într-o furtună, deoarece astfel de imagini necesită mai multe fotografii pentru a fi realizate, iar totul se schimbă prea repede în cadru, de exemplu, norii se repezi rapid prin cer. Dar pentru fotografierea peisajelor statice, nu vă puteți imagina nimic mai bun decât HDR, pentru că niciun alt mod nu va da astfel de rezultate.
— Ce vă place în special la tehnologia HDR?
— Încercăm mereu să surprindem într-o fotografie momentul cheie, cel mai interesant, și pentru asta de multe ori trebuie să depășim cumva limitările tehnologiilor existente. De exemplu, imaginați-vă că doriți să fotografiați o persoană care face un pui de somn sub un copac într-o zi însorită. Încercarea de a obține un cer albastru profund va avea ca rezultat copacul și persoana să apară aproape neagră. Dacă încercați să transmiteți corect copacul și persoana, atunci cerul se va dovedi a fi alb.
De ani de zile, fotografi s-au confruntat cu această problemă cu filtrele, blitzurile și reflectoarele, deoarece nicio cameră nu poate capta imagini așa cum le vede ochiul uman. Dar odată cu inventarea tehnologiei HDR, totul s-a schimbat: orice nivel de detaliu în fotografie a devenit posibil. Desigur pentru
Casă în Kearney, Nebraska octombrie 200b @ Ryan McGinnis
ATELIER FOTO
MASTER-CLASS
ghid hdr
Este nevoie de ceva efort, dar rezultatul merită.
De ce preferați Photoshop pentru a crea imagini HDR?
— Am încercat mai multe alte programe, dar am constatat că cele mai multe dintre ele nu oferă un control adecvat în etapa de post-procesare Iar Photoshop vă permite să ajustați curbele înainte de a converti din HDR în TIFF, ceea ce oferă un rezultat mult mai bun.
În plus, imaginea creată în Photoshop pare mult mai realistă.
Majoritatea imaginilor HDR arată că au fost realizate cu Photomatrix: luminozitatea este excesivă, iar culorile par nerealiste. Deși spectatorilor le plac adesea aceste fotografii, ei personal îmi amintesc de momentul în care filtrul obiectivului a apărut în Photoshop și toți fotografii au început să-l aplice la locul lor. Filtrul funcționează destul de aproximativ, iar privitorul acordă atenție procesării, și nu conținutului fotografiilor, care devin toate la fel. Stăpânirea instrumentelor din Photoshop necesită mai mult efort, dar merită.
— Ce înseamnă expresia „număr de biți pe canal”?
Calculatoarele funcționează pe zerouri și unu. Calculatorul transmite o culoare atribuindu-i un anumit număr, adică o serie de numere.
Imaginile de pe monitor sunt formate prin amestecarea a trei culori: roșu, albastru și verde. Fiecare dintre aceste culori este un „canal”.
De exemplu, galbenul este 37 în canalul roșu, 44 în canalul verde și 6 în canalul cyan.
Numărul de biți pe canal indică câte culori folosește computerul pentru a genera culori. Cu cât ai la dispoziție mai multe culori, cu atât imaginea va fi mai bună, mai ales dacă o procesezi mult. Cu alte cuvinte, acesta este un fel de „rezoluție de culoare”.

un fișier de înaltă rezoluție poate fi mărit la o dimensiune mai mare fără pierderi de calitate în comparație cu un fișier de rezoluție scăzută; un fișier cu mai mulți biți pe canal de culoare poate fi procesat de mai multe ori fără teama de artefacte. Și așa cum este imposibil să mărești o imagine pe care ai găsit-o pe Internet la dimensiunea unui poster; dintr-un fișier în care 8 biți pe canal, este nerealist să faci un fișier cu 16 biți pe canal.
Unul dintre avantajele fișierelor HDR este că stochează nu numai informații despre culoare, ci și informații despre luminozitate. Și pentru un singur fișier HDR, practic nu există limite privind câte culori și ce nivel de luminozitate vor fi stocate acolo.
- Explicați ce este maparea tonurilor?
- Maparea tonurilor vă permite să afișați corect imagini HDR pe ecranele monitorului și în tipărire. Să ne întoarcem la exemplul unei persoane care stă la umbra unui copac într-o zi însorită. Ochii și creierul nostru sunt mult mai avansate decât cea mai modernă cameră și computer, așa că putem vedea bine o persoană în umbră și, în același timp, cerul rămâne albastru. În fotografie, fie un cer luminos și o persoană care nu se poate distinge într-o umbră neagră, fie o persoană este clar vizibilă, dar cerul este albicios. Camera pur și simplu nu poate afișa totul în același timp.
După ce am realizat mai multe fișiere din care va fi compusă o imagine HDR, putem salva toate detaliile: cerul, norii, o persoană și așa mai departe. Dar capacitățile monitoarelor noastre sunt limitate, iar imaginea încă nu va repeta complet realitatea - astfel de monitoare magice nu au fost încă inventate. La urma urmei, nu ne putem uita la soare pentru perioade lungi de timp fără a risca deteriorarea ochilor, dar putem privi imaginea lui pe un monitor sau pe o pagină de revistă atât timp cât ne place.
Oricum ar fi, este puțin probabil ca în viitorul apropiat să se realizeze o descoperire revoluționară în tehnologie.
Prin urmare, trebuie să recurgeți la maparea tonurilor pentru a obține o imagine realistă. Ca urmare a compresiei, intervalul tonal va fi redus, cu alte cuvinte, detaliile întunecate vor deveni puțin mai deschise, iar detaliile luminoase vor deveni puțin mai întunecate - astfel încât ceea ce vedeți pe monitor să pară mai natural.
rfirfri V,M*V»V VIV*V||1 I V V U V GV..BAB__B_B_jLl·-1L1O

MATTHEW HENRY
În ciuda faptului că Matthew a studiat filosofia politică la universitate, în viață a ales o altă cale: vocația sa este fotografia de modă și știe totul despre lucrul cu un model. Site-ul lui Matthew www.matthewhenry.net.
Aici imaginea dvs. HDR este afișată pe 16 biți. Dacă l-ați colectat manual, folosind instrumentele Dodge și Bum,
Spune-ți la revedere cerului albicios și umbrelor estompate cu instrumentul Merge to HDR din Photoshop
Există două moduri principale de a lucra cu HDR. În prima metodă, imaginea este salvată în format de 32 de biți, iar luminarea umbrelor și întunecarea luminilor se face manual pentru ca imaginea să arate corect pe un monitor cu o rezoluție de 16 biți. Și dacă reușiți să faceți fotografii care reflectă întreaga gamă de HDR, atunci detaliile vor fi păstrate.

În a doua metodă, imaginea este convertită folosind una dintre metodele semi-automate care pot fi selectate din meniul HDR. Instrumentul cu adevărat util este instrumentul de adaptare locală. Ambele metode sunt discutate mai jos.
Î) PE DISKUL NOSTRU Fișierele sursă pentru lucru pot fi găsite pe discul nostru în folderul HDR
I Pentru a începe cu fișierele care vor sta la baza imaginii HDR (de obicei cel puțin cinci; este de preferat RAW), din meniul Fișier alegeți Fișier > Automatizare > Îmbinare în HDR. În caseta de dialog, selectați Răsfoire, selectați fișierele dorite ținând apăsat butonul etri.
2
Apoi, trebuie să decideți dacă doriți să aliniați automat straturile cu opțiunea Attempi to Automatically Align Source Images. Dacă nu ați atașat camera la un trepied, stabilizați
a cărui rezistență este întărită suplimentar cu saci de nisip, vă recomandăm să utilizați această opțiune pentru a evita nepotrivirile.

G 1
1. Folosiți un trepied stabil Dacă camera se mișcă în timpul fotografierii, singura speranță este funcția de aliniere automată. Dar nu poate face față întotdeauna problemei, dar lucrează destul de încet pentru Current. Asigurați-vă că atașați camera în siguranță sau utilizați un cablu de declanșare pentru a evita mișcarea accidentală a camerei atunci când declanșatorul este apăsat.
2. Modul manual
Pentru a obține rezultatul dorit, va trebui să dezactivăm automatizarea camerei. Când faceți fotografii care vor deveni baza HOR, doar viteza obturatorului se va schimba, toți ceilalți parametri ar trebui să fie constanți.
3. Format RAW Desigur, este de dorit să faceți toate fotografiile în RAW, dar acest lucru este deosebit de important pentru lucrul cu HDR, deoarece în format RAW sunt stocate mai multe informații despre iluminare, ceea ce înseamnă că vor exista mai puține artefacte în versiunea finală.
4. Faceți cel puțin trei fotografii
Un cadru este realizat cu expunere normală, altul este supraexpus, iar al treilea este subexpus. Schimbați expunerea numai prin creșterea și scăderea timpului de expunere,
5. Verificați setările Înainte de a îmbina fotografiile într-o imagine HDR, asigurați-vă că Adobe Camera Raw este setat la 16 biți și aceeași temperatură de culoare pentru toate fotografiile.
După ce faceți clic pe Deschidere, va apărea fereastra de previzualizare a opțiunii Merge to HDR, afișând toate fotografiile sortate după expunere. Evaluați imaginea în fereastra de previzualizare și eliminați cadrele inutile.
Layen X [Căi j SD j
Loek: □ ψ 1 HB:[iW% (
* ® Γ| Eu Bum
6
Lăsați Adâncimea Bith la 32. Creați un nou strat în meniu straturi: Creați un nou strat de ajustare > Expunere. Deplasați glisorul complet spre stânga.

Numiți stratul Bum. Creați un alt strat și
mutați glisorul până la capăt spre dreapta. Acest strat se va numi
Dodge.
9
Mai întâi trebuie să procesați zona luminilor, încercând să returnați
cele pierdute.
nye detalii în evidențieri. Măriți imaginea (comanda Ctrl/Cmd și „+”).
În setări
set de pensule Opacitate 50%. Treceți ușor peria peste lanternă, având
grijă să nu o faceți
trece dincolo de hotarele ei.
Deplasând glisorul de previzualizare punct alb la stânga și la dreapta,
vedeți dacă toate detaliile sunt afișate în zonele luminoase și
întunecate. Dacă detaliile nu sunt suficiente, este posibil să fi uitat
să includeți o fotografie la îmbinare. Sau poate trebuie să refaci...
Setarea de previzualizare punct alb este foarte importantă pentru
lucrările viitoare când luminezi și întuneci fotografiile manual. Prin
urmare, este mai bine să mutați glisoarele de pe histogramă, astfel
încât tonurile medii să fie bine afișate, deoarece vom lucra cu lumini
și umbre în plus.
seria mamă din nou.
7
În modul pe 32 de biți, nu putem inversa măștile straturilor Dodge și
Burn cu Ctrl/Cmd +1, așa că reducem imaginea (Ctrl/Cmd și,,-") și apoi
în fiecare strat o vopsim în negru cu mari dimensiuni. pensula setată
la 100% opacitate.
10
Practic nu există detalii pe cer, așa că va avea nevoie de un
semnificativ
prelucrare. Daca o faci manual cu
cu ajutorul unei pensule, cu siguranță vor rămâne urme,
deci este mai bine să utilizați Instrumentul Gradient. Trebuie să creăm
un alt strat
și inversează-l.
L
8
Ne întoarcem la început și acum putem lumina manual zonele întunecate
sau întuneca luminile fără a afecta tonurile medii, care arată deja
bine. Selectați stratul Bum și periați cu duritate 0%.
unsprezece
Apăsați D pentru a vă asigura că paleta este setată la alb-negru
modul. Selectați cerul de la margine până la mijloc. Reduceți
opacitatea stratului pentru a face imaginea să pară realistă. Dacă
chenarul este vizibil, utilizați filtrul Gaussian Blur (Filtru> Blur>
Gaussian Blur).
ATELIER FOTO
MASTER-CLASS
ghid hdr
12
Următorul pas este să luminezi acele zone care par prea luminoase.
întunecat sau lipsit de detalii. Plaja și pasarela trebuie să fie
luminate în ansamblu, așa că le vom aplica instrumentul Gradient pe
stratul Dodge, periând în direcția de la coastă la casele din
depărtare.
15

După conversia de la modul de 32 de biți la modul de 16 biți, se va deschide o casetă de dialog, în care selectați Adaptare locală și faceți clic pe butonul de sub glisoare pentru a afișa meniul curbe.

Iod: Adaptare locală ▼
Eadius: 16px
Reţinere: 0,50
18
13
Coborâți puțin opacitatea stratului și aduceți înapoi detaliile din prim-plan, periând peste el cu o perie moale pentru margini setată la 30% Duritate și apoi 15%. Finalizați procesarea alegând Imagine > Mod > 16 biți, Merge. Glisoarele ar trebui să rămână acolo unde erau. Și deja în modul pe 16 biți, puteți modifica luminozitatea și contrastul.
16
Punctele extreme ale curbelor trebuie să coincidă cu punctele extreme ale histogramei
Noi. Faceți clic în colțul din stânga al curbei și trageți
până la începutul histogramei, dar nu mai departe, altfel riști să pierzi detalii în umbră.
Imaginea are acum un contrast bun și detaliile sunt bine dezvoltate.
19
În exemplul nostru, vom pune unul
se bronzează atât în zonele întunecate, cât și în cele deschise.
Dacă trebuie să elaborați tonuri individuale, o puteți face în mod obișnuit în caseta de dialog.
un punct pe secțiunea curbată în umbră pentru a lumina pietricelele; un alt punct va fi
plasat la mijloc pentru a lumina imaginea
Fereastra curbe. Țineți apăsată tasta Ctrl/Cmd și faceți clic pe o zonă din imagine pentru a determina unde se află nuanța respectivă pe curbă.
luptele în general. S-a făcut un alt punct
pe partea ușoară a curbei pentru a nu pierde detalii pe cer. Puteți pune mai multe puncte pe curbă; în modul pe 32 de biți modificările vor fi mai radicale decât în modul pe 16 biți.
14
Cum să te descurci cu cerealele?
Principalul avantaj al funcției Merge to HDR din Photoshop este că ajută la tratarea eficientă a cerealelor.
, fermentația devine mai mult   /
X. neted.
Pentru a doua metodă, avem nevoie mai întâi
repeta primii pasi. Deci, accesați Fișier > Automatizare > Îmbinare în HDR și selectați aceleași fișiere ca prima dată. Bifați caseta de lângă opțiunea Aliniere și faceți clic din nou pe Deschidere. Lăsați setările de previzualizare punct alb neschimbate și schimbați modul de la 32 biți la 16 biți.
Intrare: 85   % Ieșire: 100% Corne
Faceți același lucru cu celălalt capăt al curbei - trageți în sus spre dreapta
marginea la începutul histogramei. Din nou, este important să nu vânt prea departe, pentru a nu pierde detalii în zonele de evidențiere.
Poziția glisoarelor poate
lasa-l neschimbat.
Metodă: Adaptare locală» »
Raza: 62px

AhreshoH:
O curbă Tonino și Hlstogramă
20
E7j£revizuire
După ce ai terminat cu curbele, poți încerca
mutați glisoarele pentru a vedea ce se întâmplă cu imaginea. în funcţie
glisoarele se deplasează în funcție de efectul dorit
la dreapta sau la stânga, ceea ce vă permite să eliminați halourile
strălucitoare sau să scăpați de scufundările în umbră. De asemenea, vă
recomandăm să experimentați cu glisorul Radius.

1. Complot

Aproape orice scenă este potrivită pentru imagini HDR. Imaginile HDR
arată cel mai impresionant dacă scena a fost contrastată.

2. Pregătire (faceți câteva fotografii de test până când sunteți
sigur că tonurile medii sunt în mijlocul histogramei. Apoi faceți o
fotografie subexpusă cu una sau două opriri.

3. Setări

Mai faceți câteva fotografii, reducând expunerea cu una sau două
trepte, până când sunteți sigur că toate detaliile din evidențieri se
reflectă în histogramă.Ar trebui să aveți cel puțin trei fotografii.

4. Diverse Comprimarea păstrează detaliile în zonele luminoase, dar
în general imaginea este prea întunecată. Această sarcină este
gestionată cel mai bine de funcția de adaptare locală a Photoshop.
Funcția Equalize Hystogram determină valorile de vârf ale histogramei
și egalizează
aceasta, crescând contrastul majorității pixelilor. Efectul este clar
vizibil, dar ca rezultat, histograma se îngustează, iar umbrele devin
excesiv
zonele adânci și luminoase sunt inexpresive.
ATELIER FOTO
LUNĂ
Actualizare foto
Corel Painter

yuikurs
Í Rezultate Photorambler XIV
! 72
■ nou, instantaneu
G*
nu conta
'sa vad cateva
o'Style si cautand constant s pentru a adauga ceva -π; nou1! ^ munca.
Sursa gj of awe - oameni și, f J
i
vΠi'i
BC1
.vdsi
lumea. Dacă ar trebui să vii cu oc! „Numele stilului său, J 1 l-ar numi
romantic Λ cyberpunk
fl
Iw

4 1

Abordare non-standard a sarcinilor standard
Interviu
72 Cyberpunk romantic
FAQ
78 Întrebări și răspunsuri
Creativ
restaurare foto
Recuperare foto
Revenim pozele pierdute
culoare
Lucrurile îmbătrânesc. Acest proces nu poate fi oprit, poate fi doar descris sau încercat să revină la lucruri o parte din imaginea originală. Fotografia nu face excepție. Poate fi enervant, odată deschis un album de familie, să vezi imagini plictisitoare, decolorate, cu multe zgârieturi sau pete.
desigur, puteți apela la profesioniști în restaurarea imaginii, dar serviciile lor sunt destul de costisitoare
într-o afacere interesantă. Trebuie doar să utilizați corect instrumentele Photoshop și să arătați puțină răbdare.
Pentru a obține cel mai bun rezultat, am scanat imaginea originală la 600 dpi Fotografia este puternic estompată, făcând-o să arate aproape alb-negru. Vă vom arăta cum să o aduceți înapoi la culorile originale.
Pentru a funcționa, avem nevoie de o varietate de straturi de ajustare (pictograma rotundă din partea de jos a panoului Straturi). Cu ajutorul lor, vom aplica diverse efecte.
Este frumos să reînvie amintiri vechi, dar este și mai frumos să realizezi că acum nu vor fi niciodată răsfățate.
NIVEL DE DIFICULTATE MARE MEDIU scăzut IvJ J
NECESITA 1 PHOTOSHOP CS SAU MAI SUP
TIMPUL DE FINALIZARE
oț ORA
Grund, chit, vopsea
Layer Select Filler View Window Heip
Modul '   #U#|
Potriviți cotar-Înlocuiți culoarea... Culoare selectivă... Mixer canal...
Harta cu gradient...
Filtru foto...
Shadow/Klghlight... Expunere...

eu Dp;. iilch / ιι, -ι cot murdar ovu care
ttg< ieshchin/. <h?| .zd.zp g.za ruzhae»· fișier Frd-ilFli< t< și ι sn.zsheg ;iygg..i, ss> copie de capacitate a telefonului s gi elo s ' ezge nume s. <l lu . e> Ajustări> F'L-'-./ti.irìtH. Iíι.τι noi ιk in, sisi ,e| ps-sh.lpe rncí'pa-.zengm, b< ■ coιmi11:111■ ci e r. tu i.zsh ni d i-d.zliN i SHSTS. P| ig.și nume.
Acum puteți face doamna Selectați o perie rotundă cu margini neclare și să specificați o nuanță bogată roșu-maro ca culoare de bază, de exemplu Pantone ¡¡? și z.t ι ai ' ivae> : ko \ copil direct ii escgscheniyum soe
3 Unele zone ale pielii par de obicei puțin mai deschise, iar altele puțin mai întunecate. Pentru a obține ce efect, trebuie să variați valoarea Opacității pensulei. Dacă din exterior, care ar trebui să fie culoarea ochilor, îi vopsim într-o nuanță potrivită, lucrând din nou într-un strat decolorat.Ne asigurăm că toată suprafața pielii este

pictată cu grijă, să nu rămână un singur fragment alb. . Acum, pentru a reduce puțin rigiditatea, selectați Fiiter> Flui> rossiii.ll g. pentru .. mâncăm Padius 10 în meniu.

MATTHEW HENRY

în ciuda faptului că la universitate, mătușa Matthew de la filozofia politică în viață, a luat un alt drum, a fost chemat să fie fanfic și știe totul despre lucrul cu un model.

Site-ul lui Matthew ι/m l mettevi enrynet.

Pentru a amesteca straturile unul cu celălalt,* alegeți Imagine > , ppiy Image din meniu și setați următorii parametri Layer Background ¿canal RGB În terminarea Overlay. Apăsăm OK. Denumiți stratul Base. Dacă pielea este prea portocalie, o vom repara mai târziu folosind modul de amestecare Overlay. Dacă este necesar, corectați imaginea și utilizați din nou funcția Appiy Image.

_) Pentru a restabili culoarea fiecărei părți a imaginii, chiar și ii, va trebui să folosim diferite metode, ceea ce înseamnă că trebuie să selectăm zonele necesare. Pentru a face acest lucru, folosim instrumentul Rep. Deschideți panoul Pa' hs și faceți clic pe pictograma Creare cale nouă Selectați instrumentul Rep și urmăriți spătarul scaunului. Deoarece avem nevoie de un contur separat pentru fiecare parte a fotografiei, repetați această procedură trasând pălăria în jurul corpului copilului și a fundalului.

Să începem cu scaunul. Creați o copie a stratului de bază pentru a-l schimba în Fotoliu. În timp ce țineți apăsat CtrI, faceți clic pe i gr și potriviți ș și
desenarea unui contur - va apărea o selecție. Făcând un Excit'ihi ■ l<
·' cl chr„ și apoi alegeți din meniul Layer > Layer Mask > Reveal
Setolici,'h 1c-Cri pentru a obține o mască Desaturați straturile ;■
irae și
wai fotoliu cor. 1** i g iin gu b-1 la conturul desenat pentru acesta
la iià * ns. g tt Straturi de ajustare a filtrului foto iL: ,· ι ■ A<
ι·,.· ut l ayer Foto Ijiter CelebrateWarminq Filtri l' F"*' IVióity

eu sunt
11 am - ok. Dacă
ai putea de la
n constă din n'kyh poi, lor
iredvarii-h-
Despre SC
el un dosar în
yurmat PSDua spa
in absenta. ■ e şi necesită?
¡suportă să se schimbe din nou

Acum să lucrăm la pălărie.

Creați o copie a stratului de bază, denumiți-o Pălărie Țineți apăsat CtrI și faceți clic pe conturul pălăriei din panoul Căi pentru a obține o selecție Creați un strat de ajustare Strat de echilibru de culoare > Strat de ajustare nou > Balans de culoare) Probabil că pălăria a avut o culoare verde sau maro Prin mișcarea glisoarelor, dați-i nuanța dorită

8

După manipulările efectuate în pasul anterior, partea inferioară vopsit într-o culoare diferită. La

scăpați de tot și readuceți zona la negru din nou, creați o selecție și adăugați
straturi de ajustare Leveis. Mutați marcatorul negru mai aproape de centrul histogramei pentru a întuneca imaginea. Mutați și marcatorul gri, sporind tonurile medii și întunecând ușor fragmentul
9 Este timpul să acordați atenție hainelor Încă o dată, creați o copie a stratului și o mască. Dați numele Hainelor pentru a cânta Din nou adăugați o selecție, apoi ajustați straturile Maritime Contrast Marcați Selecția contrastului și apoi mutați puțin markerul gri la drept să întunece ușor cutele
TOTI IMPREUNA
Ce facem
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
FUNDAL
Vom împărți fundalul în două părți și le vom procesa separat.
de ce ne m echyaemkor activând cu
PÂNZĂ
Va ajuta la restabilirea albului lucrurilor... nu, nu o pudră miracolă, ci o tehnică destul de simplă care înlocuiește perfect instrumentele Dodge și Bum.
meniul imi
A și tments. esti deloc
PĂLĂRIE
Pentru a restabili pălăria, avem nevoie de straturile de ajustare Leveis și Color Balance.
Pentru a reîmprospăta culoarea scaunului, utilizați un strat de ajustare a filtrului foto și un mod de amestecare Suprapunere.
FAȚĂ
Cel mai simplu mod de a restabili pielea este să pictezi peste ea, apoi să o estompezi și apoi să o amesteci în fundal.

 țj 1 Acum avem nevoie de o potecă cu care să încercuim fundalul. Repetăm
ce am făcut puțin mai devreme Creați o selecție și adăugați straturi de ajustare a curbelor
Trebuie să ne concentrăm pe departe
părți ale fundalului și nu în prim-plan colorat Deplasați curba în jos și la dreapta pentru a face imaginea mai contrastată
Un avantaj important al straturilor de ajustare este că putem lucra în continuare pe orice parte a imaginii - trebuie doar să facem dublu clic pe stratul corespunzător. Creați o copie a stratului de ajustare Curbe pe care tocmai l-am adăugat Editați masca primului strat pentru a ascunde jumătatea superioară a fundalului și pe al doilea strat a ascunde jumătatea inferioară. To lv ishe µ . chimio ι ret g.-asku, Eagle'g-'G.'P it,',Д'i .chich.i: 'Alt
32 MAGAZIN FOTO
recuperare foto
I Baby devine mai drăguț
Î) PE DISKUL NOSTRU Fișiere pentru experimente notyji·/forest ■-■«islg
i h r
Armchil
Balanța Cotor 1
Pălărie
Uveiti
La
stratul 1

Leveis 3
PhotoFiter 1
fotoliu
Leveis 1
Echilibrul culorilor 1
Pălărie
Leveis 2
Contrastul luminos
Haine
Curbe 1 liter
Curbe 1
imaginea originală
Newl
Normai DiSíOtv"
Darli "η
Bum Color Linear Burri
Ușurați controlul
Color Dodg· Linear Oodge
Overlay Soft Tight Hard Tight Vivici Light Linear Tight Fine Tight Hard Mix
Diferența
Suprapunere" * | OpacitateJlOO
Fili cu Overlay-Neutral! culoare (50% gri)
Nas: iLayer I
Ί Folosiți P/Fiecare strat/ pentru a crea o mască de tăiere
Culoare; Pe unu
СТРУКТУРА СЛОЕВ
12 Pentru a procesa partea inferioară a fundalului J, activați straturile originale, apoi faceți dublu clic pe stratul de ajustare Curbe. Țineți apăsat Alt și apăsați butonul Reset (va apărea în loc de Cancel).·.· Ridicați ușor curba, luminând imaginea. Acum mergeți la stratul de ajustare a filtrului foto adăugat cântecului scaunului. Setați modul de amestecare a acestuia la Suprapunere și setați opacitatea 40 - așa vom face, este puțin mai viu
și, dar mai puțin saturate.
1 4 Adăugați un alt layer de ajustare (Leveis), dar acum dorim ca efectul să acopere întreaga fotografie, așa că nu vom selecta nimic.În colțul din dreapta jos al ferestrei Leveis, sunt trei pictograme cu imagini ale pipetelor. Apoi, selectați pipeta nucleară și faceți clic pe zona de sub pălării pentru a seta o nuanță întunecată satinată pe imagine. Apoi, selectați pipeta albă și faceți clic pe hainele albe ale bebelușului. dând clic în colțul din dreapta jos
1 θ Există o modalitate excelentă de a simula rezultatul instrumentului Lodge and Eurn pentru a sublinia detaliile individuale ale imaginii. În timp ce țineți apăsat AIC, faceți clic pe pictograma pentru a crea un nou strat pe panoul Laye s. În a doua va apărea o fereastră New Laver, specificăm Mode - Overlay și bifam elementul de jos pentru a umple straturile cu o culoare gri neutră. în felul acesta, acest strat trebuie, de asemenea, să fie plasat deasupra tuturor celorlalte straturi. Acum selectați ikirut.-eit Brush, setați opacitate scăzută și pictați peste cu negru acele zone care vor fi suflate de „dark ib”, iar cu alb - acele

Este doar o joaca de copii!

și mai mult imaginea și vom accentua mic. detalii Puteți lucra la alte fragmente din fotografie, puteți înmuia ceai unele zone și evidențiați altele

Tch in
I Noul nostru strat de ajustare a nivelului trebuie plasat deasupra restului straturilor din panoul Layéis. În acest fel, vom corecta nuanțele din întreaga imagine. În această etapă, puteți aplica straturi Photo Filler pentru a face nuanțele mai calde sau mai reci.
{ cantei ;
17 Acum căutăm cu sârguință defecte _______ care ar fi putut apărea ca urmare a manipulărilor noastre. De exemplu, trebuie să examinați cu atenție marginile hainelor copilului. Dacă este necesar, utilizați instrumentele Clone Stamp și Healing Brush pentru a elimina defectele. Selectați în Genu Filter> Noise> Dust & Scratches - acest filtru vă va ajuta să eliminați fotografiile vechi de praf și mici zgârieturi. Pentru a face imaginea mai clară, utilizați filtrul CiisliarpMask .
PHOTOMASTERSKAYA 3Î
cadru de sus
Oprește-te, moment
Îți place cinematograful? Vă vom ajuta să vă creați propriul cadru înghețat imitând o scenă dintr-un film cult
În 1999, pe ecranele mondiale a fost lansat filmul Matrix, care a devenit imediat canonic într-un anumit sens: plin de scene de luptă, finalizat pe computer, a dat naștere a două sequele proprii și o mulțime de filme imitative.
Nevrând să fim lăsați în afara distracției, am decis să vă arătăm cum puteți crea o fotografie în stil Matrix folosind Photoshop. De exemplu, vom înlocui doi luptători de kung fu în kimonouri întunecate, dar, desigur, puteți folosi orice temă.
Mai întâi, să evidențiem detaliile necesare ale imaginii. Apoi vom lucra cu măști de straturi, o tehnică care nu schimbă imaginea originală și permite mai multă libertate la editare.
legând. Și, în sfârșit, vom învăța cum să facem o coafură cu aspect realist, fără a petrece mult timp la computer.
Când combinați două imagini, este important ca acestea să aibă ton, contrast și culoare similare. Astăzi vom învăța cum să le lipim împreună fără o cusătură vizibilă, iar la sfârșit vom adăuga câteva mișcări pentru a obține maximum
putin realism.
Să începem cu selecții și măști de straturi
Discul însoțitor conține fotografii de pe site-ul ¡Stock, puse la dispoziție de Sean Nel și Duncan Walker. Dacă doriți, puteți alege o poză din propria colecție. Deschideți o fotografie și selectați instrumentul Rep. Selectați modul Căi și măriți până la aproximativ 300%. Începem să desenăm un contur în jurul formei. Deschidem și o fotografie care va fi folosită ca fundal, deși deocamdată ne vom ocupa doar de figuri umane.
/ La selectarea coafurilor, nu selectăm fiecare smoc sau buclă separat, ci trasăm o linie de-a lungul conturului capului. Lasă-l să fie puțin dur - e în regulă, vom face editarea părului mai târziu. Numim acest strat Reorie.
ATELIER FOTO
35
îngheţa
În panoul deschis Căi, faceți clic dreapta pe

nomu selectie. În fereastra care apare, setați valoarea Feather la 0 pixeli și asigurați-vă că este bifată Anti Alias Selectați New Sélection.
Copiați stratul de selecție. În panoul Straturi, faceți clic pe Adăugare strat
Mască (un dreptunghi gri cu un cerc alb în centru). Aceasta adaugă o mască de strat
ray ne decupează conturul fără a schimba restul imaginii. Trageți acest strat și masca de strat pe fotografia de fundal.
Ne asigurăm că, cu noul strat selectat, pictograma de legătură dintre pictograma stratului și masca de strat apare în panoul Straturi.
Apăsați CtrI + T și redimensionați imaginea astfel
ca sa fie
proporţional cu fundalul. Apăsați Shift + CtrI + U pentru a reduce coase saturația.
Pieptănarea personajelor
θ Accesați meniul Strat > Strat nou de ajustare > Leveis. În caseta de dialog, denumim stratul nostru, de exemplu, Kung Fu. Selectați Utilizați stratul anterior, apoi creați mască de tăiere. Astfel, toate schimbările de nivel vor avea loc numai pe noul strat. Egalizarea contrastului celor două imagini - aruncați o privire la imaginea care arată cum am schimbat nivelurile.
7 Privind panoul de informații, deplasăm cursorul mouse-ului peste imaginea principală, mai precis, tonurile medii ale acesteia. Deci, vom vedea valorile SMUK în relație între ele. Selectați stratul Reorie; faceți clic în meniul Straturi > Strat nou de ajustare pe funcția Nuanță / Saturație. În caseta de dialog, numiți noul strat Kung Fu Sepia și asigurați-vă că este bifată Utilizare strat anterior, apoi Creare mască de tăiere.Setați valorile glisoarelor așa cum se arată în figură și verificați elementul Colorare. După ce am făcut acest lucru, deplasăm cursorul mouse-ului peste tonurile medii ale stratului Reorie și verificăm corespondența cu
8
Este timpul pentru o tunsoare. Faceți clic pe pictograma mască de strat a stratului Reorie.
Selectați instrumentul Smudge și setați valoarea Forței la 25%. În setul standard de perii, selectați peria Splatter. Am stabilit valoarea acesteia la 46%. Să începem să tăiem părul. Rulează-l și inventează-l atâta timp cât coafura nu capătă un aspect credibil.
valorile stratului de bază.
Aici, vă sugerăm să vă luați propriile nume în loc de o fotografie a unor domnule gnaegs, ska. Pentru a se potrivi cu mine. (Fotografia ei pentru
- al anului. foloseste slack si daca exista o telecomanda < to » ei sn.
Încercați diferite ipostaze.de la efectul cadou la doar ■ei.iн i interesant immeniyuvampoischeniya Tah et veți putea să vă colectați edem bibt fo.tog; ifiy. Pentru această lecție, veți avea nevoie și de asta. r>o'iachalni> setări f ipparai, ivda neyshemvam · mon debyagsyalongyu [rekti; vki topalni cu procesul mkov. g u si daca nu ai ere eni ,o6¡ ati nimash-phot gr_<;g.i Duncan i yuker (du kanl89 and o Nela i n.t 'ZgosI
9
Selectați o perie rotundă moale cu o valoare de aproximativ 3px. Folosind
Instrument de pată cu o valoare de 65%,
adăugați câteva vârtejuri la coafură.

Să trecem prin câteva dintre ele
la ori sau le face ușor ondulate. Poate că va apărea un halou alb în jurul părului. Deoarece personajul nostru este brunet, putem scăpa cu ușurință de acest efect. Selectați instrumentul Inscripționare cu luminile și expunerea setate la 50% și cu pictograma stratului selectată, procesați părul,
până se întunecă.
10
Poate că coafura făcută va părea prea pufoasă. Cu pictograma măștii de strat selectată și elementul Smart Sharpen din meniul Filter > Sharpen, setați valoarea acesteia la 60% și Blur Radius la 3 pixeli.
36
ATELIER FOTO
îngheţa
PE DISKUL NOSTRU Veți găsi fișierele necesare pentru această sarcină
Film
Este timpul să adăugați niște umbre
unsprezece
Pentru a potrivi mai bine umbra cu figura unei persoane, dați clic pe strat
Reory și comanda Flip Horizontal din meniul Editare > Transformare.
Mutăm oamenii la locurile lor din fotografie. Apăsați lung Ctrl și faceți clic
pe pictograma măștii de strat Reorye și creați un nou strat. Folosind instrumentul Eyedropper, luați valoarea tonurilor medii ale fundalului și umpleți cu această culoare selecția, care are forma a doi luptători. Denumiți stratul Shadow.
Í2
Cu stratul Shadow selectat, apăsați CtrI + T pentru a apela comenzile din meniul Transformări. În timp ce țineți apăsat CtrI, trageți punctul din mijloc sus în jos și spre dreapta, așa cum se arată în imagine. Mutați stratul până obținem rezultatul dorit. Aceasta va fi baza umbrei noastre.
15 Setați valoarea Blend a stratului Shadow la Multiple și duplicați acest strat de două ori. Numim aceste două duplicate Shadow Soft și Shadow Very Soft. Aplicați filtrul Gaussian Blur la stratul Shadow cu o valoare de 2 pixeli, la stratul Shadow Soft cu o valoare de 8 pixeli și la stratul Shadow Very Soft cu o valoare de 1S pixeli. Apoi adăugați o mască de strat la toate cele trei straturi Shadow.
Când tăiați obiectul dorit, cel mai bine este să utilizați acele metode de editare care nu modifică sau nu elimină permanent pixelii. Pentru a face acest lucru, creați o selecție folosind instrumentul Căi din panoul ₽ath. A apoi aplicați o mască de strat. Acest lucru va decupa zonele din imagine care nu sunt necesare pentru a funcționa, lăsându-ne cu o mască complet editabilă.
Să vedem cum se lipește fotografia
Când este selectată o perie, cu cât este mai subțire, cu atât trebuie să setați mai multă presiune. Când desenați o coafură, pentru cel mai mare realism, luați perii cu diferite diametre.
14
Acum să lucrăm la masca stratului Shadow. Cu vizibilitatea celorlalte două straturi de umbră setată la Dezactivat, selectați pensula rotundă moale la 380 px și demascați cele mai îndepărtate puncte ale umbrei pentru a crea un gradient. Setați valoarea la opacitate rapidă 30%. Umbrele vor deveni mai vizibile lângă obiectul care le aruncă, așa că

pictează și peste umbrele moi. Poate fi necesar să faceți acest lucru de mai multe ori, corectând de fiecare dată erorile.
Când lucrați pe păr, încercați să nu faceți toate vârtejurile de aceeași lungime sau grosime. Desenați fiecare separat.
După ce am selectat stratul Rheorie, ne asigurăm că
Soect AI vw Wrxtw
că pictograma stratului este selectată,
nu pictograma masca de strat. Alegeți Imagine > Ajustare > Înlocuire culoare. În caseta de dialog, selectați partea cea mai albă a kimonoului. Mutați glisorul Fuzziness la 34% și glisorul Luminozitate la 10%. Aceasta ar trebui să aproximeze culoarea părților prea ușoare ale kimonoului.
șsa
ꞵ>4ı
Utilizați instrumentul Smudge pentru a crea rapid și ușor o coafură cu aspect natural.
Puteți vedea că în panoul Straturi lucrăm la o mască de strat vizavi de stratul însuși. Acest lucru este important pentru că în acest fel nu schimbăm pixelii imaginii, ci schimbăm masca de strat pentru a obține efectul dorit. În cazul unor acțiuni eronate, totul poate fi corectat cu ușurință.
la culoarea generală și uniformizează tonul imaginii.
ATELIER FOTO
07
îngheţa
Mai mult și realitatea virtuală este gata
Editare finală
Alți luptători
Leveis
culoare
16
Selectați straturile Oameni, Kung Fu Sepia și Kung Fu și grupați-le.
17
Creați un grup duplicat; apăsând lung CtrI, faceți clic pe el, creând un nou Smart
obiect. În ierarhia straturilor, plasați-l sub grup și selectați estompare > estompare mișcare din meniu. Acesta este modul în care obiectul inteligent este rasterizat. Setați Unghiul la 80' și Distanța la 50px. Copiați stratul Motion Blur. Facem acest lucru din nou, dar cu o valoare Distanță de 140px. Setați opacitatea ultimului strat la 70%. Adăugați o mască de strat la ambele straturi Motion Blur și tăiați zonele nedorite din imaginea originală cu oameni. Cu estomparea de mișcare selectată, selectați miniatura măștii din stratul Persoane și folosind Instrumentul de estompare cu o perie rotundă 100% moale de 35 px, ștergeți părțile măștii care sunt în contact cu estomparea de mișcare. Poate fi necesar să faceți acest lucru de mai multe ori pentru a obține efectul dorit.
Culoare suplimentară
kung fu leveis
kung fu leveis
kung fu sepia
oameni
estompare de mișcare 140
motion blur 50 litri
18
După ce am ajustat manual marginile măștii de strat

Oameni buni, aplicați funcția Gaussian Blur cu
Mănâncă cerealele din fundal umplând noul strat ¡sus în ierarhia straturilor) cu 50% gri. Aplicați filtrul de zgomot cu valoarea
estompare de mișcare 50
cu o valoare de 0,8 pixeli pentru a scăpa de liniile grosiere rămase. Dacă apare un halou alb între imaginea persoanelor și straturile Motion Blur, eliminați-l cu instrumentul Bum cu o valoare de Evidențiere foarte mică. Acest lucru poate dura mult timp.
7,8% și a inclus Distribuția uniformă și
monocromatic. Dorim ca boabele să fie mai aspre, așa că măriți dimensiunea stratului de zgomot cu 14%. Apăsând și ținând apăsat CtrI, faceți clic pe pictograma masca de strat People și creați o nouă mască de strat pentru stratul nostru de zgomot gri. Setați modul de amestecare al stratului la Suprapunere
Shadowverysoft
umbra mai moale
umbra moale
fundal
20 Pentru a îmbina în continuare oamenii și fundalul, creați un nou strat deasupra stratului Persoane și încărcați masca de selecție a stratului Persoane făcând clic pe pictograma Mască de strat Persoane în timp ce țineți apăsată tasta Ctrl. Acum, folosind Instrumentul Pipetă (I), selectați un ton sepia deschis pe imaginea de fundal și completați selecția. Setați modul de amestecare a stratului la Multi ipiy și setați opacitatea stratului la aproximativ 35%.
Straturi peste toate straturile noastre. Setați valorile așa cum se arată în imagine. Reglam echilibrul tonal, lumina, umbrele pana cand rezultatul obtinut ne place. Pentru a se asemăna mai mult cu The Matrix, adăugăm și mai mulți băieți răi în jurul personajelor noastre principale. Oferiți-le ipostaze diferite, astfel încât să nu arate la fel. Folosind tehnica pe care tocmai am învățat-o, plasați figurile într-un semicerc în jurul eroilor noștri. .
38
ATELIER FOTO
CREATIV
silueta silueta
Design elegant cu mijloace simple
PHOTOSHOP CS2 SI SUPERIOR
În acest tutorial, vom folosi instrumente tradiționale, dar totuși utile: Canale, Ajustare
JLayers, moduri de amestecare și măști de straturi. Și, desigur, nu se va descurca fără Shape Rep,
care ne va ajuta să creăm forme la momentele potrivite
masuri si culori.
Toate aceste instrumente și tehnici (plus imaginația noastră!) vă vor ajuta să creați ceva original și memorabil După această lecție, puteți prelua în siguranță orice desen vechi sau plictisitor pentru a-i oferi o lectură complet nouă.
TIMPUL DE FINALIZARE
ORA
PREGĂTIREA PERFECTĂ
Folosim metode traditionale
MINGE ÎN JOC
Deschideți fișierul 332310_1851 jpg de pe disc și selectați instrumentul Shape Layer Rep din meniul de instrumente. Schițăm toate cele trei figuri de care avem nevoie în imagine, doi jucători și o

minge, pentru care cel mai bine este să folosiți instrumentul Elipse pentru a contura. După aceea, faceți clic dreapta pe straturi și selectați Rasterizare pentru fiecare strat. Acum va fi convenabil pentru noi să tăiem aceste forme din imagine.
L
2
IZOLATIE
Ținând apăsat CtrI, faceți clic dreapta pe unul dintre straturile cu forma figurii (apoi va fi selectat), apoi treceți la stratul cu imaginea originală. Apăsați CtrI + C, CtrI + V, adică copiați și lipiți imaginea într-un strat separat. Repetăm această acțiune pentru celelalte două obiecte. Ca rezultat, fiecare dintre forme ar trebui să fie pe un strat separat.
NIVELUL SUS
Începem cu playerul situat în stânga - cu ajutorul Image> Adjustment> Leveis îi corectăm tonul. În coloana Intrare a acestui instrument, introduceți valorile 55, 1 și 225. După aceea, folosind Clone Stamp, puteți elimina siglele de pe haine sau detaliile inutile ale imaginii. Apoi selectați orice instrument de selecție, cum ar fi Rectangle Marquée, faceți clic dreapta pe imaginea jucătorului și selectați Gama de culori din meniul care apare. Aici trebuie să utilizați Color Picker pentru a selecta umbrele (faceți clic pe ele) și să setați parametrul Fuzziness la 75.
40
ATELIER FOTO
silueta silueta
@)
PE DISKUL NOSTRU Fișierele necesare pentru a finaliza proiectul se află în folderul Siluete
LUCIUL LA MODA
Prinde mingea și începe să te joci cu culoarea
În timp ce selecția este activă, salvați-o: Selectați > Salvare selecție (pictograma de selecție ar trebui să apară în lista de canale). Selectați Sora din meniul Editare, activați stratul Model în panoul Straturi și apăsați CtrI + V, plasând un nou strat deasupra stratului Model. Am plasat stratul de formă corespunzător, pe care l-am creat chiar la început, sub stratul Model. Din nou, selectați ultimul strat creat.
Țineți apăsat CtrI și faceți clic pe miniatura stratului Model, apoi apăsați CtrI + Shift +1 și CtrI + X. Schimbați modul de amestecare pentru acest strat la Multiply, setați opacitatea la 30%. Deschideți Imagine > Ajustări > Nuanță/Saturație, setați Luminozitate la -70%. Selectați stratul model și activați Color Overlay din meniul Adăugați un stil de strat (butonul din partea de jos a panoului de straturi). Aici trebuie să selectați culoarea albastră, modul de amestecare Color Bum și opacitatea 80%.
Copiați stratul Model și plasați copia deasupra celor trei straturi rămase. Selectați Gradient Overlay din lista Adăugați un stil de strat. Aplicați un gradient alb-negru din prim-plan în fundal. În meniul de setări, setați modul de amestecare la Lumină moale, opacitate 100%, Unghi 97 de grade. Pentru stratul în sine, setați modul de amestecare la Color Burn și Opacity și Fili la 70% fiecare.
Puteți corecta luminozitatea detaliilor individuale ale imaginii, de exemplu, dacă țineți apăsat Alt și faceți clic pe pictograma Creare strat nou din partea de jos a panoului de straturi. Setați Modul la Overlay și activați funcția Fili și Neutral overlay (50% gri). Acum

selectați o perie cu margini moi și, variind dimensiunea și culoarea pensulei, deschideți sau întunecați anumite zone. Utilizați negru pentru umbre și alb pentru lumini.
Continuăm prin aplicarea aceleiași tehnici pentru a doua figură. Luați instrumentul Leveis și modificați valorile de intrare la 85,1 și 225.
Acum selectați Imagine > Ajustări > Variații. Aici setăm glisorul mai aproape de valoarea Coarse și facem dublu clic pe pictograma Darken.
Vom avea nevoie de instrumentul Gama de culori - utilizați pipeta pentru a selecta zonele de umbră și setați Fuzziness la 85.
„1η CEVA NOU
Păstrăm canalul alfa ca înainte, dar abia după aceea îl copiem, îl lipim și îl tăiem, așa cum s-a făcut în pașii anteriori. Apăsați CtrI +1 pentru a inversa tonurile. Setați luminozitatea la 80% și schimbați modul de amestecare al stratului cu efect de suprapunere cu degrade la Înmulțire. În setările Gradient Overlay, părăsiți modul de amestecare Soft și modificați unghiul acestui gradient la 65 de grade. Acum creați un nou strat și umpleți-l cu
culoarea sa roz aprins.
Luminează stratul cu Leveis și lipește-l în compoziția noastră peste restul texturilor. Setați modul de amestecare la Lumină tare și Fili la 50%. Efectuăm aceleași proceduri simple cu mingea ca și cu figurinele, cu excepția câtorva detalii. În primul rând, selectați Umbre din meniul Selectare > Gamă de culori.
L
Acum lipiți fișierul 10_5519.jpg. Pentru a obține dimensiunea dorită, utilizați instrumentul Transformare din meniul Editare. Schimbați modul de amestecare al acestui strat la Lumină liniară, setați opacitatea la 20%. Deschideți fișierul DSC_2693.jpg, luați instrumentul Gradient (de la albastru la galben), setați modul de amestecare al instrumentului la Soft Light și întindeți gradientul de două ori din colțul din stânga jos în dreapta sus. Apăsați CtrI +1 pentru a inversa tonurile.
Setați modul de amestecare pentru stratul bile la Ecran.
Inversați stratul Alpha și utilizați-l cu același mod și opacitate de 70%. După aceea, aplicăm un strat cu efect Color Overlay, unde folosim o culoare portocalie, un mod de amestecare Multiply și o opacitate de 50%. Într-un strat separat, trageți linii albe folosind instrumentul Cale rep.. Apoi, utilizați un strat de ajustare Curves pentru a crește contrastul imaginii și plasați-l sub stratul bilei și deasupra tuturor celorlalte.
Folosind texturi, suprapuneri de gradient și moduri de amestecare, puteți schimba vizibil fundalul unei compoziții. Pentru a obține cel mai bun efect, schimbați modul de amestecare al texturii 2 la Lumină tare, reduceți Opacitatea și Fili. Folosind instrumentul Bum cu parametrul Range setat la Umbre și instrumentul Dodge cu parametrul Range setat la Hlights cu o valoare mare de opacitate, poate fi creată o expunere excelentă.

există simțul umorului, găsește câteva mișcări grafice destul de interesante și chiar mai multe jocuri cu sens, află că Arhanghelul Gabriel este, se pare, patronul atleților și mulți dintre cititorii noștri încă se tem de Godzilla.
În urma rezultatelor a aproape o săptămână de discuții, Marina Vasilyeva, care a trimis lucrarea la Iskra, a fost recunoscută drept câștigătoare.Am decis că ea a fost cea care a reușit să respecte în mod corespunzător condițiile și să creeze o lucrare coerentă din punct de vedere estetic, îngrijită și interesantă. În plus, Marina s-a încercat

pe ea însăși în mai multe tehnici de colaj simultan și, sincer, ne-am zguduit creierul pentru o lungă perioadă de timp înainte de a acorda acestei lucrări primul loc.
Pe locul doi îl acordăm persoanei cu porecla Jan_Moro, care a creat colajul pe cer. În ciuda faptului că valiza lui se va scufunda acum într-o grindă de oțel, lucrarea, în opinia noastră, este realizată complet în spiritul artistului Magritte, iar faptul că și autorul ei știe cine este Jean Moreau nu face decât să întărească simpatia pentru el.
Locul al treilea se înscrie pe bună dreptate la bat-photo pentru „Out of the Twilight!..”, o variantă gratuită pe tema unei cărți binecunoscute a unui cunoscut scriitor.
—1 era clar dinainte, dar nu l-am ascuns, că competiția „Soaring over ï i New York” a fost concepută-*“■ „“■* de dragul distracției universale-
lya. În primul rând, subiectul în sine este absurd. Fotografia lui Charles Ebbets „Prânzul în vârful unui zgârie-nori” nu a fost publicată doar de un milion de ori sub formă de cărți poștale, postere și panouri aproape din lemn, ci a fost și parodiată de nenumărate ori. Printre cele mai recente capodopere pe această temă se numără și Instalare Lego.creați ceva nou în vena celebrului shot, dar măcar treceți prin toate opțiunile vechi.
În al doilea rând, tehnica colajului încă de pe vremea ilustrului Max Ernst, ca să spunem ușor, a crescut. Și deși editorii s-au resemnat cu stoicitate că ar trebui să compare vechiul colaj bun cu mai multe tipuri de manipulare foto și ceea ce se numește „phototoad”, până în ultima clipă nu ne-am imaginat cu adevărat cum o vom face.
Oricum ar fi, editorii s-au bucurat sincer de procesul de contemplare zilnică a paginii web a concursului. În perioada în care au venit lucrările, am reușit să ne asigurăm că cititorii noștri

ALEXEY SEREBRENNIKOV
Curator al competiției "(DomoRambler". Trimiteți observațiile și comentariile dvs. la serebrennikov@gameland.ru.

d PAS CU PAS
CEA MAI BUNĂ MUNCĂ Etapele creației
PREGĂTIREA FONDULUI
În prima etapă a muncii, am studiat fotografia și compoziția ei, ceea ce mi se potrivea complet și, prin urmare, a rămas necunoscut.
Dublez stratul cu New York și șterg fundalul. Fotografia nu a avut suficient contrast pentru acest montaj foto. Folosind instrumentul Imagine > Ajustări > Curbe, am ajustat contrastul imaginii. Marginile fotografiei au fost ușor întunecate cu Instrumentul Bum în modul Tonuri medii cu o valoare de expunere de aproximativ 50%.
LUCRAȚI CU STRATURI
Acum că imaginea era la locul său, am îmbinat L_____ straturile cu fotografiile în modul Ecran, fără a schimba
opacitatea stratului. Apoi am îndepărtat cu o radieră cu margini neclare (aproximativ 70% opacitate) ferestrele de dezvoltare ale clădirilor și alte fragmente de străzi rămase după aplicarea straturilor.

Adăugați o scânteie
Din mai multe fotografii, am ales o fotografie a bulevardului nocturn al orașului Saransk. Imaginea a fost mutată într-un fișier cu o fotografie
editat și redus la dimensiunea stratului New York folosind Imagine > Dimensiune imagine. Cu ajutorul ghidurilor, am stabilit centrul aproximativ al vârfului clădirii deasupra căruia „scânteia” ar fi trebuit să fie „aprinsă”. Apoi, cu instrumentul Editare> Transformare> Distorsionare, am ajustat fotografia astfel încât „scânteia” ” era în vârful clădirii.
TONURI LUMINoase
După suprapunere, a devenit clar că calea „scânteii” și luminile nu ieșeau în evidență pe fundalul unei fotografii alb-negru, am vrut să contrast și joc de culoare. Pentru a atinge acest obiectiv, am ales fotografia-
grafica apusului. Mutându-l în partea de jos a listei de straturi, am făcut-o
suprapunând stratul New York pe stratul apus de soare în modul Linear Bum fără
modificări de opacitate.
„TT-, ADĂUGAREA UNUI FARM
În ultimul pas, am adăugat un fascicul, am duplicat stratul și l-am ascuns temporar. Folosind instrumentul Editare > Transformare > Distorsionare, l-am desfășurat și l-am adus în perspectivă pentru a străluci. „Apoi am pornit al doilea fascicul și am făcut-o. similar cu primul.Singura diferență este că ar fi trebuit să fie puțin mai lat.Le-am poziționat astfel încât să se dovedească a fi un fel de drum.Apoi am oprit straturile de apus, New York și Saransk.Și am aplicat Merge Visible la straturile fasciculului.
L, FINAL
Deoarece drumul are o gamă monocromă, am încercat _______ să remediez acest lucru cu Imagine > Ajustări > Variații. Am ales tonuri medii și am dat clic o dată pe More Blue. Grinzile s-au dovedit a fi o nuanță violet deschis. Pentru a face imaginea mai contrastată, am ales Imagine > Ajustări > Luminozitate/Contrast și în coloana Contrast am mutat glisorul la +9. În cele din urmă, am retușat ușor capetele grinzilor cu o gumă cu margini neclare.

PREMIU
photorambler χιν
CONCURS
photorambler xiv
LISTA SCURTĂ □
Sahasadja sahasadja@rambler.ru Fără titlu
tuu\-
igcxjen grarl'.r/u "chakia"
Mars marineart9@rambler.ru „Pe margine”
u tMarsskaya ta ri n eart\jra mbler.ru SHIN
„Sub critică”
---1

CONCURS
COREL
imita tehnicile traditionale
CONŢINUT

Aplicam acuarela corect Prelucram marginile
Desenăm „crud pe umed”
Folosim „sare”
P.54-55
Lucrăm cu pensule groase Desenăm o schiță monocromă Cream tablouri de bază Folosim pensule din grupul Impasto
PAGINĂ 50-51
Desenăm cu pasteluri
Amestecam agaric cu miere
Sublinierea handicapului? la obiect Imităm un desen în creion Lucrăm cu creioaneHote

imita t
Daca dai
'T*
V
• — 4P!
cel mai bun
traditii
aspect natural, geme mai expresiv. Jeff Johnson împărtășește sfaturi pentru imitarea efectelor artistice tradiționale
orei Painter are o serie de caracteristici care vă permit să simulați instrumentele și materialele reale folosite de artiști. Ne referim la pensule, texturi și setări speciale. De fapt, avem la dispoziție un întreg magazin de artă. De exemplu, RealBristle Brushes, introduse pentru prima dată în Corel Painter X și Painter Essentiels 4, facilitează păcălirea spectatorului să creadă că imaginea digitală este vede, desenat în mod tradițional. Cu toate acestea, după cum știți, nu există nicio limită pentru perfecțiune. Cu noi setări și funcții, vă puteți duce creativitatea digitală la următorul nivel.
De asemenea, este util să ne referim la tehnicile clasice pentru a învăța cum să folosești instrumentele disponibile într-un mod nou, mult mai eficient decât înainte.
Astăzi vom analiza diferite tehnici și abordări care vă permit să obțineți rezultate incredibil de spectaculoase. În prima parte a articolului vom vorbi despre pasteluri și creioane, în a doua - despre acuarele, iar în a treia - despre vopseaua în ulei. Vom vorbi despre cum să imiteți mișcările păstoase, cum să lucrați „umed pe umed”, să desenați cu creionul de grafit, să aplicați
pastel. Apropo, nu ne obosim să repetăm că suntem mereu bucuroși să vedem munca cititorilor noștri. Imaginile pot fi trimise la masterskaya@gameland.ru. Ei bine, să începem!

imităm tehnologiile tradiționale
„■ tunetul unor pensule excelente, cu ajutorul cărora este ușor de imitat pastelul. În această secțiune, ne vom concentra în principal pe tels și în plus ne vom referi doar la grupul Blenders, pensula Soft Blender.Pastelul adevărat este foarte ușor: al tău se păstrează în pensulele Corel Painter corespunzătoare. alte trucuri ca acestea, joi. ana în acest ghid, Chenno răspunde plauzibile:
Activati.
APLICAȚI ȘI ȘILUȚI Totul pe bune

Principiul principal este același ca atunci când utilizați hârtie pastelată și simplă. În primul rând, desenăm schematic obiectele principale,
aplicarea tonurilor medii,
și apoi frecați trăsăturile cu un creion
pentru umbrire Repetați această procedură de câteva ori treptat
de la tonurile medii la
Cu pensula Soft Pastel, desenați un cadru, _______! bifând bara de instrumente Straight line strokes. Apoi, cu pensula Sharp Pastel, schițați cireșele. După aceea, selectați pensula Soft Pastel și începeți să aplicați culoarea. Nuanțele nu trebuie să fie prea deschise sau întunecate în raport cu tonurile medii.
Dupa adaugarea nuantelor principale, selectati pensula Round X-Soft Pastel (seteaza diametrul cat mai mare pentru a da volum cireselor si in acelasi timp sa nu se micsoreze). În timp ce desenăm, reducem treptat luminozitatea culorii principale până ajungem la cele mai închise nuanțe. Frotiurile ar trebui aplicate astfel. pentru a sublinia forma boabelor.
Ca fundal, folosim textura Basic Pareg. Selectați pensula Soft Blender Stump din grupul Blenders. Setați o dimensiune foarte mare (aproximativ de două ori dimensiunea celei mai mari pensule din grupul Pastels, folosită în fiecare zonă anume) Amestecați tonurile, încercând să nu exagerați și să nu pierdeți mișcări care subliniază volumul fructelor de pădure.
ATELIER FOTO
PE DISKUL NOSTRU
Fișierele necesare pentru a finaliza aceste sarcini pot fi găsite în folderul Art.
KISGMGROUP CONTE
DESEN REALISTIC în creion
Una dintre cele mai bune moduri de a învăța cum să imite tehnicile tradiționale este să lucrezi în maniera artiștilor tăi preferați. Am decis să realizăm un desen în stilul uluitor al lui Peter Paul Rubens, folosind ca referință o fotografie oferită de un sitter profesionist Ben Miller. Pensulele Conte au multe în comun cu omologii lor tradiționali și sunt foarte plăcute de lucrat, așa că am putea picta cu ușurință fără a apela la trucuri speciale.
Rubens a folosit hârtie colorată,
Hami, - trebuie să ai o idee bună despre gama de nuanțe pe care le poate crea grafitul. Vârful creionului lasă urme netede, lucioase, ușor strălucitoare, luminând imaginea, chiar dacă este desenată cu un creion foarte moale.
Există mai multe moduri de a simula acest efect. De exemplu, puteți aplica pensulele din grupul Pendis, setând opacitatea la scăzut sau lucrând pe un strat separat cu o opacitate redusă. O altă modalitate vă permite să utilizați alte pensule, principalul lucru este să alegeți un set potrivit de scale de gri.
Această ilustrație a fost realizată cu un aerograf digital mic. Ca culoare principală a fost aleasă o nuanță de gri ușor verzui, potrivită pentru rolul de rafite.
așa că vom colora și fundalul într-un ton de gri mediu. Vom avea nevoie de o perie Variable Spatter (grup Airbrushes). Ca culoare principală, specificați nuanța de fundal, pentru strat, marcați modul de amestecare Gel Opacity 40%.
Pentru a da imaginii un aspect uniform estompat, selectați Efecte > Control suprafață > Aplicare iluminare din meniu Utilizați setările

prezentate în ilustrație, aplicați efectul și apoi ajustați-l ușor (Editare > Decolorare).

TEXTURA ȘI VOLUM FĂRĂ MULTE BĂRĂNI

Articolele de origine organică nu au de obicei o formă uniformă - singura excepție sunt ouăle. Unele utilizări ale pastelului vă permit să creați o varietate de suprafețe expresive fără prea mult efort. Pentru a da unei imagini digitale wíSWM caracterul unui desen real, sunt capabile să facă liniile clar definite care sunt aplicate în fiecare etapă de lucru. Cea mai convenabilă pentru această tehnică este pensula X-Soft Pastel: din punct de vedere al capacităților, este similară cu pastelul de înaltă calitate.

L

4

Cu pensula Round X-Soft Pastel, schimbând grosimea și direcția tracturilor, continuăm să dăm cireșelor o formă rotundă. Pentru a adăuga umbre, începem să aplicăm mișcări scurte și largi spre centrul boabei. După aceea, selectați o perie mai mică și hașurați încrucișați pentru a înmuia marginile dure dintre noile linii.

Acum este timpul să eliminați toate denivelările. Selectați pensula Soft Blender Stump, setați o dimensiune foarte mare și neteziți mișcările cu mișcări ușoare, obținând efectul dorit. Unii artiști preferă ca imaginea să pară zimțată și în relief, în timp ce altora le place tranzițiile netede și suprafețele netede. Aceasta este o chestiune de gust, ceea ce înseamnă că trebuie să observați cu atenție rezultatele și să îmbunătățiți efectul care pare mai potrivit.

imita tehnicile traditionale

Acuarela este un mediu de artă uimitor de frumos. Pentru a imita tehnica acuarelei, trebuie să lucrați cu o pensulă mare și să aplicați mișcări cu moderație. Multe dintre proprietățile acuarelei sunt întruchipate în grupul de pensule Acuarelă, iar acesta este exact cazul când folosirea unui singur set vă permite să faceți o imagine foarte asemănătoare cu un desen real. În comparație cu cele tradiționale, pensulele digitale pentru acuarelă sunt mai ușor de utilizat. folosire și mult mai iertare de greșeli.

GLAZURĂ

Tehnica perfectă a peisajului

Glazurarea cu acuarela se face la fel ca si cu ulei. Pe vopseaua deja uscată se aplică un strat foarte subțire de vopsea proaspătă. Acest lucru vă permite să transformați în mod semnificativ imaginea - schimbați temperatura culorii sau întunecați imaginea. Această tehnică este ideală pentru pictarea peisajelor, deoarece artistul poate începe din fundal și, cu ajutorul geamurilor, trece treptat la obiectele din prim-plan.

După ce a creat o schiță simplă pentru a indica elementele compoziției și a aplica detaliile principale, pictați peste fundal cu straturi ușoare de vopsea. Pentru aceasta este potrivită Pensula de spălare (grupa acuarelă digitală), a cărei dimensiune poate fi variată după cum este necesar.

Modul său de amestecare este Darken - acest lucru va facilita foarte mult sarcina. Când lucrați cu acuarelă, este destul de dificil să impuneți o nuanță alteia. Datorită naturii vopselei, la intersecția straturilor apar dungi vizibile, iar două culori amestecate dau un ton mai închis. Astfel, construirea formelor devine o sarcină dificilă, care necesită o răbdare considerabilă.

Primul plan poate fi desenat și pe un strat care are bifat modul de amestecare Întunecare. Obiectele întunecate tind să apară mai aproape de privitor, așa că începeți cu zonele luminoase și reduceți treptat luminozitatea. Creați un strat separat pentru tufișurile întunecate și setați modul de amestecare la Gel. Mesteacanii realisti pot fi obtinuti in doua moduri: vopsiti si apoi stergeti-i cu o pensula Wet Eraser (grup Digital Watercolor), sau pur si simplu vopsiti copacii in straturi. Ambele metode au fost folosite la crearea acestei ilustrații.
OTOWORKSHOP
Tehnici de limbaj
imita
Acuarela este unul dintre cele mai eficiente medii pentru captarea luminii naturale, care este esențială atunci când pictați peisaje. Putem adăuga textura și rafina și mai mult imaginea cu diverse pensule și tehnici pentru a face zonele plate să iasă în evidență. A ajunge MARCHII ȘI CALITATE DE CULOARE Marginile în pictura cu acuarelă sunt de o importanță capitală. La
obiectul arăta natural, este necesar să se studieze cu atenție modul în care marginile sunt prelucrate în diferite tehnici de acuarelă. Farmecul acestui material este, de asemenea, principala sa problemă, deoarece artistul nu are aproape loc de eroare.Cu toate acestea, acuarela digitală nu este atât de strictă cu autorul. Folosind câteva tehnici simple și alegând pensulele potrivite, poți învăța să pictezi marginile într-o varietate de moduri, imitând modul în care sunt realizate acuarele celebre.
diverse pensule din setul Airbrushes, precum și Sarea din grupul Digital Watercolor, vor ajuta la maximizarea realismului.
Modelată cu acuarele, sarea oferă un efect foarte interesant care poate transforma instantaneu orice textură. În acest caz, am folosit pensula Salt la începutul lucrării pentru a estompa marginile zonelor vopsite în diferite tonuri, iar la sfârșit pentru a crea lumini pe apă.
Pentru a aplica mici picături colorate pe o imagine de acuarelă, artiștii folosesc pistoale de pulverizare sau pur și simplu pulverizează vopseaua cu o pensulă. Astăzi, mulți oameni folosesc aerografe și, desigur, Corel Painter are un set de pensule adecvate - Aerografe. Aerograful cu stropi variabil imită aerograful deosebit de bine. În plus, dimensiunea sa poate fi modificată într-o gamă largă. În acest caz, suprafața apei a fost vopsită în mai multe locuri pe un strat setat la Gel.
Acum să începem să adăugăm detalii. Vom avea nevoie de pensule din grupul de culori Digita Water, precum Pointed Simple Water Cu ajutorul Pointed Wet Eraser vom putea procesa tranzițiile de culoare și adăuga detalii. Trebuie aplicate mișcări simple, cu aspect natural, chiar și atunci când este vorba de detalii foarte mici. Pentru a controla mai bine pensula și a face imaginea mai netedă, măriți și prelungiți ușor cursele.
Când un artist dorește să picteze un obiect cu margini ascuțite cu acuarele, poate aplica un agent de mascare (pe o parte sau pe ambele la rândul lor). Vom folosi instrumentul Lasso pentru a selecta linia orizontului și primul plan. După ce aplicați culoarea pe o parte a marginii, inversați selecția și continuați să lucrați pe cealaltă parte al-lea strat de vopsea, iar cu o ilustrație digitală, situația este exact aceeași (deși corectarea erorilor pe computer este încă mai ușoară). Expresia „purist digital” pare contradictorie, dar depinde de artist ce înseamnă el alege pentru a obține rezultatul. În acest caz, puteți crește ușor contrastul, apoi, creând un nou strat cu un mod de

amestecare de Gel, unul dintre perii din grupul Aerografe întunecă o zonă separată de pădure.

■4

EXTURA DE HÂRTIE

Pentru a simula tehnica umed pe umed, este necesar să amestecați parțial mișcări de diferite nuanțe.În acest caz, copacii au fost vopsiți cu o pensulă Soft Broad Brush și spălați ușor cu o perie Soft Round Blender. Pentru a lucra la frunziș în fundal, va apărea peria de spălare.

Uneori este mai ușor să adăugați textura lucrării dvs. când imaginea este deja desenată complet. Există o metodă simplă, dar flexibilă pentru aceasta. Mai întâi, selectați și aplicați textura dorită (în acest caz, Italian Watercolor Paper este perfectă. Apoi copiați imaginea și lipiți copia deasupra ei. Faceți stratul de jos activ, selectați Effects > Surface > Control > Appiy Surface Texture din meniu și adăugați textura selectată anterior. Și acum doar reduceți opacitatea stratului superior și controlați astfel cât de puternic va apărea efectul.

imita tehnicile traditionale

Ymeshi-

purtare

^doar

Apa groasa imi permit! cinci mișcări paá, puteți modela și BH'

Când folosiți ulei, foarte improvizați, este destul de util ma * M pentru a vă ușura; Nicky planifică cu atenție pașii. Ridică corect nuanțe, în același timp mișcări îngrijite, extrem de Cu toate acestea, acum suntem pai tehnică care permite]! acționează și gestionează flexibil l; muncă.

Vopsea de ulei disponibilă expres luminos

Și. Cu pricepere impunătoare pentru a transmite mișcare, tânăr ^ Vkshyu.

O SOLUȚIE SIMPLĂ

Pentru auto-exprimare

Există o modalitate minunată de a crea ilustrații expresive. Vom suprapune culorile în straturi și vom putea ajusta imaginea. Dar cel mai important avantaj al acestei tehnici este capacitatea de a desena o imagine într-un timp scurt, controlând aproape complet rezultatul în fiecare etapă.

] La începutul lucrării, este necesar să _____._ să analizăm locația zonelor luminoase și întunecate, precum și tonurile principale, pentru care merită să faceți o schiță monocromă. Este necesar să se creeze un desen expresiv, dar simplu, care să reflecte esența principală și scara imaginii viitoare. În această etapă, nu trebuie să vă faceți griji pentru micile detalii.

Selectăm o paletă de mai multe culori și le suprapunem acolo unde ar trebui să fie. Acest lucru va ajuta nuanțele de gri aplicate anterior, asupra cărora ne putem concentra. Am folosit o culoare verzuie cu contrast redus pentru a crea subvopseaua, iar tonurile pielii au devenit mai expresive. Trebuie să lucrați cu o pensulă cu ușurință, fără a uita să subliniați forma obiectului cu mișcări.

treceți peste imagine, adăugând de data aceasta culorile pe care vrem să le vedem

poza terminata. Ca urmare a acestei proceduri, nuanțe noi se vor amesteca cu vopseaua și vor apărea combinații interesante de nuanțe.

După aceea, lucrăm din nou la portretul nostru cu diverse pensule din grupul Impasto, creând volum și aplicând detalii.
ATELIER FOTO
PREA MULT (SAU NU PUȚIN) VA FI!
LUCRUȚI PENTRU PERFECȚIE
Se întâmplă să fie aplicată prea multă vopsea sau, dimpotrivă, ca urmare a unei prelucrări intensive, se obține o gaură pe care doriți să o acoperiți. Grupul Impasto include o perie grozavă pentru a face față unor astfel de probleme. Există, de asemenea, o modalitate ușoară de a adăuga volum picturii
suprafaţă.
„HZ TOOO Í prea mult
Este clar prea multă vopsea în zona ochilor Selectați pensula Depth Equalizer și trageți-o cu atenție peste zonele vopsite fără succes. Pentru a controla mai bine rezultatul, puteți varia cantitatea de presiune pe stylus și opacitatea pensulei.
Deci, portretul este gata și arată foarte bine. Dar dacă te uiți cu atenție la imagine, devine clar că detaliile individuale pot fi încă îmbunătățite. Deoarece unele zone nu depind în niciun fel de textura aplicată ilustrației, vom aplica câteva trucuri. Iată câteva soluții eficiente.
PREA MIC Acum totul este bine, dar suprafața imaginii pare prea plată. Pentru a păstra liniile și a îmbunătăți relieful lor, puteți plasa o copie a acesteia deasupra stratului principal - ca urmare, imaginea va deveni mai voluminoasă. Iar dacă efectul este prea puternic, puteți reduce opacitatea stratului superior sau puteți lucra puțin cu pensula Depth Eraser.
ÎNTUNECARE
Detaliile prea ușoare sau tranziția de culoare sunt ușor de întunecat prin aplicarea puțină culoare într-un nou strat,
cu modul de amestec setat la Gel. Deoarece acesta este un strat separat, rezultatul poate fi întotdeauna corectat. În acest caz, am creat un strat, l-am setat la Blending Mode Gel și Opacity 50%, apoi am glazurat cu un ton de gri închis pe partea dreaptă a feței și sub nas.
SCHIMBA TONUL
Uneori nu există probleme cu luminile, umbrele și detaliile, dar nuanțele par să nu fie tocmai potrivite. În acest caz, creați un nou strat, marcați modul de amestecare Nuanță pentru acesta și procesați acele zone în care doriți să schimbați culoarea fără a afecta liniile. Aici am crescut culoarea verde a ochiului și o mică nuanță roșie pe pielea din jur.
JOS SUS
Una dintre cele mai interesante moduri imprevizibile de lucru este Trucul este să creați o copie a acesteia deasupra imaginii, să reduceți opacitatea stratului superior la 80% și apoi să începeți să pictați cu pensula din grupul Impasto pe stratul inferior. Ca rezultat, textura va apărea prin stratul superior. Acest lucru este convenabil dacă trebuie să reluați o imagine deja terminată, dar nu doriți să stricați un strat dens de vopsea creat cu grijă. Deoarece opacitatea stratului superior este redusă, culoarea aplicată stratului inferior se va amesteca cu stratul superior, la fel ca glazura.
Începem să adăugăm mici detalii, sporind în același timp expresivitatea portretului. Vom avea nevoie de aceleași pensule ca înainte, dar doar mai mici pentru a păstra același stil. Suprafața pielii din ilustrație este foarte eterogenă. Acest efect a fost obținut cu pensula Palette Knife folosită pentru a amesteca nuanțe și a crea textura. Această

perie este sensibilă la înclinarea stiloului, ușor de învățat și vă permite să creați mișcări foarte realiste.
Pentru pasul final, nu aveți nevoie de setul Impasto - vom folosi pensulele din grupul Tinting, care sunt grozave pentru a lucra pe zone mici și pot scoate chiar și parțial textura fundalului. Ilustrația arată modul în care Tinting Oily Round 35 (o nuanță puțin mai închisă decât fundalul este aleasă ca culoare principală) este procesată în jurul mâinii, care, ca urmare, a arătat prin textura hârtiei.
ATELIER FOTO
55
grile si ghidaje
și ghiduri
Pentru cei cărora le place să facă totul clar și precis, Corei Pointer oferă un set de instrumente auxiliare excelente. spune Tim Shelbourne
Mulți utilizatori Corel Painter au auzit de ghiduri și grile, dar nu toți le folosesc. Astăzi vă vom spune cât de utile sunt aceste funcții. Nu numai pentru un începător, ci și pentru un artist cu experiență, nu este ușor să construiești o compoziție de succes. Din fericire, în cea de-a zecea versiune a Painter, au apărut cele mai convenabile funcții Layout Grid și Divine Proportion, care facilitează foarte mult sarcina. Secretul creării unei imagini plăcute este descris de așa-numita regulă a treimii, care a stat la baza unui instrument vizual convenabil - Layout Grid. Un principiu mai complex pentru construirea unei compoziții (totuși, în multe privințe similar cu regula treimii) este raportul de aur. În Painter, corespunde funcției de proporție divină. În plus, Corel Painter are ghidaje (Ghiduri) și rigle (Rulers), cu ajutorul cărora puteți seta cu precizie dimensiunea și poziția elementelor individuale ale imaginii. Ghidurile sunt utile în special pentru crearea de obiecte verticale. Dacă trebuie să redesenați ceva manual, este suficient să impuneți o grilă pe sursă și pe imaginea principală, ceea ce va simplifica procesul de copiere.
Ei bine, pentru cei cărora le este greu să facă față legilor perspectivei, excelenta funcție Perspective Grid va ajuta. Deci, hai să ne dăm seama.
Instrumentele de compoziție vă permit să înțelegeți ce elemente lipsesc din imagine. În acest exemplu, am adăugat o chenar la schița noastră sub forma unui indiciu de frunziș.
Copierea manuală Dacă un artist dorește să copieze sau să mărească cu atenție o imagine, el împarte sursa în pătrate identice, apoi aplică aceeași grilă pe o foaie goală. Astfel, puteți crea o copie exactă, transferând conținutul fiecărei celule într-o nouă locație. Corel Painter oferă funcția Grid în acest scop. Dacă selectați din meniu Pânză > Grilă > Afișare grilă, imaginea originală și copierea acesteia va fi suprapusă o grilă, ai cărei parametri (dimensiunea celulei, culoarea liniei și culoarea fundalului) pot fi modificați prin meniul Pânză > Grilă > Opțiuni grilă. Citiți mai multe despre grilă la pagina 58.
Tip de grilă ¡RedarsUar Grid 3
Dimensiuni --------------
Spațiere orizontală:
distanță verticală.
Grosimea liniei:
Coior
Culoare grilă...
Cu precizie chirurgicală

Riglele verticale și orizontale sunt foarte utile în munca ta. Acestea sunt activate prin meniul Canvas > Rulers. Pentru a seta unitățile de măsură, alegeți Canvas > Ruler Options din meniu. Când riglele sunt vizibile, acestea pot fi folosite pentru a crea ghiduri (vezi bara laterală). Dacă selectați Canvas > Rulers > Snap to Ruler Ticks din meniu,
fundal...
ghidurile și chiar elementele de imagine se vor lipi de liniile afișate pe rigle, ceea ce este foarte convenabil pentru poziționarea precisă a obiectelor. Riglele sunt, de asemenea, utile la încadrare.

grile si ghidaje
eu
Am folosit funcția Divine Proportion pentru a determina ce elemente ale fotografiei originale au fost incluse în schiță și care nu. Nu este necesar să ne repetăm pașii exact , dar Divine Proportion este de mare ajutor atunci când lucrați cu imagini complexe, cum ar fi peisaje urbane.
'f 'Z.
Pentru a exersa copierea cu grila, puteți folosi fotografia originală aflată pe discul nostru. Asigurați-vă că trimiteți rezultatul final editorului - vom fi bucuroși să-l comparăm cu desenul nostru!
Instrumente pentru construirea unei compoziții
Corel Painter are toate instrumentele de care aveți nevoie pentru a stăpâni arta complexă a compoziției. Deci, puteți utiliza funcția Layout Grid (Pânză > Compoziții > Show Layout Grid), care vă permite să așezați
trăiesc pe grila de imagini conform regulii treimii. Această grilă poate fi mutată și modificată. Pentru cei care preferă o abordare mai serioasă, este oferită funcția Divine Proportion (Fereastră > Show Divine Proportion) - se bazează pe principiul secțiunii de aur. Desigur, Divine Proportion este, de asemenea, extrem de personalizabilă.
Utilizarea funcției Grile de perspectivă
Crearea unei imagini în conformitate cu legile perspectivei poate fi foarte dificilă. Cu toate acestea, lucrurile devin mult mai ușoare cu funcția Perspective Grids. Oferă artistului o grilă utilă care imită spațiul tridimensional, făcând mult mai ușor să desenezi clădiri și obiecte similare. Să vedem cum funcționează.
Centrul de perspectivă este punctul de pe orizont în care liniile de perspectivă converg (cunoscut și ca punct de fugă). Așadar, plasăm cursorul peste liniuța care indică centrul perspectivei (va apărea o cruce de săgeți), apoi tragem acest punct important acolo unde avem nevoie. După aceea, schimbăm locația planului vertical în același mod.
Selectați Canvas > Perspective Grids > Show Grid din meniu, apoi activați instrumentul Perspective Grid. Poziționați cursorul la marginea de jos a planului orizontal și trageți grila puțin mai jos. Acest lucru ne va face mai ușor să setăm centrul de perspectivă. După aceea, mutați cursorul pe linia orizontului și trageți-l în locul potrivit.
Acum va fi mult mai ușor să respectați legile perspectivei. Oricare dintre avioane, dacă este necesar, poate fi mutat într-o nouă locație. Cu toate acestea, după ce ați început să lucrați la un desen, nu ar trebui să schimbați poziția liniei orizontului și a centrului perspectivei.
Utilizarea ghidurilor

Ghidurile sunt linii orizontale sau verticale simple (nu sunt afișate în tipărire) care pot fi suprapuse pe o imagine și poziționate după cum doriți. Pentru a crea un ghid, trebuie doar să îndreptați cursorul spre una dintre rigle, să apăsați butonul mouse-ului și, fără a-l elibera, trageți linia care apare în locația dorită. Ghidajul finit poate fi mutat folosind marcatorul amplasat
rigla. Pentru a elimina o linie
trebuie doar să-l mutați în afara riglei. Ghidurile pot fi activate și dezactivate (Canvas > Ghiduri > Afișați ghiduri sau Canvas > Ghiduri > Ascundere ghiduri). Aceste linii ajută la poziționarea diferitelor obiecte.
ATELIER FOTO
57
arcuri si ghidaje
FIECARE ELEMENT ARE LOCUL SĂU
Aplicam cunostintele dobandite in practica
Deci, ne-am dat seama de grile și de direcții. yayushchimi. Acum este momentul să lucrezi cu ei. Pentru început, ne vom gândi la soluția generală de compoziție și apoi vom începe să creăm un desen
Încărcați imaginea și alegeți Fereastra > Afișare proporție divină din meniu. În panoul Divine Proportion, bifați caseta de validare Enable Divine Proportion. Printre pictogramele vârtej găsiți LandscapeTop Right și faceți clic pe el - acum centrul compoziției va cădea în partea de sus a turnului.Reduceți dimensiunea formei folosind glisorul Dimensiune.
/ Pe bara de instrumente, selectați Divine Proportion și suprapuneți o grilă cu o spirală pe fotografie. Redimensionați forma astfel încât să se potrivească bine în imagine. Selectați Instrumentul de decupare și decupați totul în afara dreptunghiului care conține spirala. Acum puteți debifa caseta Activare proporție divină.
Alegeți din meniul Canvas > Grid > Show Grid, apoi Canvas > Grid > Opțiuni de grilă. Specificați unitățile de măsură (am folosit inci - inci), setați distanța dintre liniile grilei. Această distanță trebuie să fie aceeași pentru ca celulele să fie pătrate. De asemenea, puteți ajusta culoarea liniilor și grosimea acestora.
Instrumentele pentru construirea unei compoziții - Layout Grid, Perspective Grid și Divine Proporton Grid - sunt combinate sub un singur buton. Pentru a activa una dintre aceste funcții, faceți clic pe pictograma corespunzătoare din bara de instrumente și, fără a elibera butonul mouse-ului, selectați pictograma dorită.
4
După configurarea grilei, alegeți File > Quick Clone din meniu. Deoarece vom desena manual, deschideți meniul
Selectați Canvas > Rulers > Show Rulers din meniu pentru a afișa riglele (vom avea nevoie de ghiduri mai târziu).
Canvas și debifați caseta de selectare Tracing Rareg. Apoi alege din nou
mâncați în meniul Canvas > Show Grid. Pe o foaie goală va apărea o grilă, care
shchi). Acum trebuie să plasați ferestrele cu sursa și un fișier gol lângă ele, după care puteți începe să copiați imaginea celulă cu celulă. În timp ce lucrați, acordați atenție
ne va ajuta să copiem cu exactitate imaginea.
traversarea granițelor obiectelor cu linii de grilă - acest lucru vă va ajuta să faceți
copie mai exactă.

Utilizarea funcției de proporție divină
Are multe setări care se află pe un panou special (Canvas> Compositions> Show Divine Proportion) Pentru imaginile portret sau peisaj, există patru opțiuni pentru
grile, fiecare dintre acestea fiind rotită la un unghi de 90 de grade. Folosind glisoarele Dimensiune și Rotire, puteți seta dimensiunea grilei și o puteți plasa în orice unghi. Pictogramele Grid, Spiral, Axis vă permit să schimbați culorile liniilor. Glisorul Opacitate controlează opacitatea rețelei, iar Leveis crește sau micșorează numărul de elemente de vârtej. Pentru a muta grila peste imagine, trebuie să selectați instrumentul Divine Proportion.
Configurarea funcției Layout Grid
Pentru a afișa grila, alegeți Fereastra > Afișare grilă de aspect din meniu. După aceea, în panoul Layout Grid, puteți specifica versiunea finală în meniul derulant Tur. Este deosebit de convenabil să folosiți regula treimilor (Regula treimilor). Pentru a vă crea propria grilă, trebuie să modificați numărul și dimensiunea celulelor orizontale și verticale, pentru care sunt furnizate glisoarele corespunzătoare. În plus, este posibil să setați opacitatea grilei, precum și să îi schimbați culoarea. Butonul cu semnul ,,!" vă permite să salvați versiunea finală. Instrumentul Layout Grid este folosit pentru a muta grila.
Rotatei
afişa:
Grilă'
Spirai.
Deja:
3x5 Grld
SxSGrid
^Layout Grid
1*Activați grila de aspect
tip:
ghi "ou
afişa:
vertical:
Mărimea:
Orizontală:
58 MAGAZIN FOTO
grile si ghidaje
PE DISKUL NOSTRU Veți găsi fișierele necesare pentru lucru în folderul Gríds
Acum trebuie să desenăm contururile principale ale elementelor imaginii, continuând să ne mișcăm de la celulă la celulă.
Această metodă este deosebit de convenabilă pentru cei care nu sunt foarte buni la desen, deoarece imaginea poate fi construită din părți mici.
7 Deoarece desenăm obiecte arhitecturale, liniile verticale joacă un rol important, ceea ce este convenabil să fie creat cu ajutorul ghidurilor. Pentru a adăuga un ghid, faceți clic pe rigla orizontală și, fără a elibera butonul mouse-ului, trageți cursorul în jos.
EGAL! IN LINISTE!
Folosind caracteristici suplimentare
În spatele raportului de aur și al regulii treimilor se află calcule matematice complexe, despre care noi, cu toată dorința noastră, nu putem vorbi în cadrul articolului. Aceste concepte au apărut cu mult timp în urmă, puteți afla mai multe despre ele pe Internet. Vogue

câteva link-uri bune: ru.wikipedia.org/wiki/ Golden_section și www.keplersdiscovery. com/DivineProportion.

8

Pentru a plasa ghidajul la locul potrivit, mutați marcatorul pe riglă. Când această linie auxiliară nu mai este necesară, este ușor să o îndepărtați mutând-o în afara riglei. Apropo, puteți crea ghidaje orizontale făcând clic pe rigla verticală.

Când ați terminat de desenat, puteți activa Grila de perspectivă alegând Pânză >

Grilă de perspectivă > Afișare grilă. Cu această grilă, va fi mai ușor să vă asigurați că clădirile arată natural. Consultați pagina 57 pentru detalii despre configurarea acestei caracteristici.

Măsoară de o sută de ori...

În ciuda faptului că raportul de aur se bazează pe formule matematice complexe, utilizarea acestui principiu nu este deloc dificilă. Funcția Divine Proportion vă permite să construiți rapid o compoziție de succes bazată pe imaginea originală și apoi să eliminați tot ce nu este necesar. Selectați în meniul Windows > Afișare proporție divină, în panoul care apare, bifați caseta de selectare Activare proporție divină. Acum, principalul lucru este să poziționați spirala astfel încât bucla mică să fie acolo unde ar trebui să fie centrul compoziției. Grila poate fi mutată folosind instrumentul Divine Proportion. Pentru trădare

Pentru a schimba dimensiunea spiralei, este furnizat glisorul Dimensiune - vă permite să potriviți cu precizie forma în imagine, captând toate elementele principale. După aceea, rămâne doar să folosiți instrumentul Decupare și să ștergeți zonele care se află în afara dreptunghiului care înconjoară spirala.

Setați „coordonate zero”

În colțul din stânga sus al imaginii, la intersecția riglelor, se află un pătrat mic, care este punctul de referință, cu care puteți face măsurători foarte precise. Dacă mutați acest pătrat în alt loc, „coordonatele zero” ale riglelor se vor schimba. De exemplu, pentru a determina exact

t ...... i ...... - LL ..,..... t ...... - pur și simplu tragem pătratul în colțul din dreapta jos al imaginii. După aceea, dimensiunile pot

se vad pe ei insisi 'jj

conducători. A ver-

resetați valorile prin

implicit, suficient .

dar faceți dublu clic pe pătrat.

desenează fără culoare

EDITH KRUGER-NIE

Artist și călător. Îi place să-și petreacă timpul călătorind în jurul lumii și, după ce se întoarce acasă, schițându-și amintirile.

edith.smugmug.com

Desen fără culoare

Cititorul nostru Edith Kruger-Nie vorbește despre cum să creezi o imagine monocromă.

Am o mulțime de poze alb-negru din perioada mea de fotograf. Au o oarecare seriozitate interioară care le face să pară ca niște opere de artă.

Această fotografie a unui cal este una dintre preferatele mele. Îmi amintesc bine cum am studiat pictura în ulei la universitate, desenând

imagini monocromatice. Odată am primit o nuanță de albastru-gri închis și, să fiu sincer, am fost foarte confuz.
La realizarea acestui tablou am aplicat succesiv vopsea in straturi foarte subtiri pentru a aduce imaginea la realismul dorit. Straturile subțiri de vopsea vă permit să accentuați sau, dimpotrivă, să ascundeți mici detalii. Am lăsat ochii la fel ca în fotografie, dar poți decide singur ce să subliniezi.
Pentru ca desenul alb-negru să arate ca un tablou adevărat și nu ca o fotografie, am adăugat un chenar de aproximativ 30 de pixeli lățime. Datorită acestui lucru, spațiul de manevră a crescut, și acele lovituri care au depășit
limitele desenului, i-au dat o asemănare cu o adevărată pictură în ulei.
În această tehnică, flerul este foarte important. Am folosit o tabletă grafică Wacom. Fără el, nu aș fi putut face imaginea atât de uniformă și netedă. Este necesar să se elaboreze un plan de lucru aproximativ - nu puteți începe, așa cum se spune, imediat. Dacă după ce ați citit acest material doriți să desenați și un cal, consultați www.morguefile.com. Acolo veți găsi fotografii grozave pe care le puteți folosi ca bază (de ex. 171000 și 98356).
d PAS CU FASĂ
ÎNCEPE CU UN TROT UșOR
Original, margini și textură
ORIGINAL
Fotografia originală are un raport de aspect de 8x10. Pentru a determina dimensiunea exactă, este convenabil să folosiți rigle (Canvas > Rulers > Show Rulers).
Mai întâi, adăugați un chenar alb, care
vă va permite să aplicați linii care depășesc limitele imaginii - acest lucru va face ca imaginea să arate mai spectaculoasă.
CÂMPURI
Selectați Canvas > Set Paper Color > Eye Dropper din meniu, faceți clic pe partea cea mai deschisă a fotografiei. Muncitor
L
3
culoarea va deveni albă, ca și cea secundară. Apoi selectați Canvas > Canvas Size > Adjust Size din meniu, adăugați 20 de pixeli pe fiecare parte, faceți clic pe OK.
TEXTURĂ
Acum alegeți Efecte > Suprafață > Control din meniu și adăugați o textură pentru ca imaginea să arate mai puțin ca o fotografie. Puteți utiliza aceleași setări ca în ilustrație sau puteți experimenta singur.

desenează fără culoare
PUNE LA GALOP
Clonează, selectează hârtie, desenează
4
EFECTE
Selectați Efecte > Control tonal > Egalizare din meniu și vedeți un glisor cu care puteți regla umbrele și luminile, precum și luminozitatea. Mișcarea extremă
markere, aduceți fotografia în forma dorită. Pentru a obține o imagine alb-negru spectaculoasă
îmbătrânirea, trebuie să întuneci umbrele și să luminezi luminile.
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE

CLONAREA O IMAGINI MONOCROMĂ Contrastul este foarte important atunci când se clonează o fotografie monocromă. Lipsa culorii nu este întotdeauna eficientă.
Prin albirea imaginii, riscăm să obținem o imagine complet plată, fără expresie. Pentru a crea baza perfectă pentru o viitoare capodoperă, subliniind în același timp luminile și umbrele, să ne întoarcem la funcțiile Corect Culori și Egalizare.
HÂRTIE
Reduceți originalul - acum
este necesar doar pentru reconcilierea periodică. Aplicați „hârtie de calc" imaginii clonate făcând clic pe pictograma Comutare hârtie de calc. Setați valoarea la 60%, deoarece nu trebuie să ascundem complet sursa. Setați hârtia ca Artist Rough, deși puteți utiliza o textură netedă - va face ca suprafața imaginii să fie netedă.
° «n № od / o l tot)
VERIFICAM
3 CU ORIGINAL
------ Asadar, haideti sa începem. Afișăm și examinăm cu atenție originalul, încercând să-l simțim și să-l amintim. În timpul lucrului, este logic să revenim periodic la fotografia originală, pentru că intenționăm să desenăm o copie a acesteia, nu?
CLONAREA
Este timpul să începem clonarea. Alegeți Fișier > Clonare rapidă din meniu. În panoul Culori, faceți clic pe butonul Clonează culoarea.
PERIE
Mai întâi avem nevoie de pensula Wet Oily Blender din grupul Artists'Oils. Cu ajutorul acestuia, vom procesa două secțiuni separate ale fundalului. Ar trebui să luați în considerare cu atenție alegerea periei. Ea însăși, dimensiunea ei (Mărime), opacitatea (Opacitatea), boabele (Grain), vâscozitatea (Vâscozitatea), gradul de amestecare (Amestec) și umiditatea (Umiditatea) trebuie să fie adecvate pentru sarcina efectuată. Îmi place foarte mult să folosesc modul Dirty, care păstrează vopseaua pe pensulă și se amestecă cu alte nuanțe. După ce ați terminat de desenat într-o zonă, anulați acest mod și apoi treceți la o altă zonă.
Frotiuri
Utilizați pensula Wet Oily Blender din grupul Artists'Oils pentru a înmuia
chit zonele de fundal direct adiacente calului. Facem asta pentru că vrem ca calul să iasă în evidență.
ιοί
PUTIN NEGRU
Folosind aceeași perie Wet Oily
Blender, aplică niște negru bogat chiar sub capul calului.
62 MAGAZIN FOTO
desenează fără culoare
L.
unsprezece
FUNDAL APROAPE GATA
Așa că aproape am terminat cu trecutul nostru.
Pensiile sunt suculente și clare – fiecare dintre ele iese în evidență și, în același timp, se îmbină perfect între ele.
TERMINĂ ÎN CURÂND
Să avem grijă de coamă
141
COAMĂ

După ce am creat o schiță a botului, trecem la coamă. Aceasta este poate cea mai dificilă parte a muncii. Acolo unde lumina directă a soarelui cade pe coamă, aceasta pare complet albă. Avem nevoie de pensula Smeary Camei Cloner (grupul Cloneers). Setați dimensiunea pensulei la 29,7 - aceasta este suficientă pentru a obține nuanța dorită.
BLENDERE
Acum vom folosi pensula Soft Blender Stump 20 (grupul Blenders) pentru a netezi mișcări în cele mai ușoare părți ale coamei. Trebuie să lucrați cu mare atenție, deoarece aceasta este cea mai strălucitoare parte a imaginii și cu siguranță va atrage atenția privitorului.
161
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
L
12
CAP
Să începem să lucrăm la cap. Acordăm atenție direcției firelor de păr care alcătuiesc lâna. Forma craniului calului este clar vizibilă în fotografie - trebuie să o subliniem. Fiecare lovitura conteaza aici. Va trebui să schimbăm diametrul periei sau să apăsăm mai tare stiloul pe suprafața tabletei.
seteaza marimea la 25,3 si treci prin coama, amestecand nuantele.
Frotiurile ar trebui să fie mari
ny și măturator.
L
17
COAMA DIN NOU Coama trebuie făcută mai expresivă. Selectați peria Wet Oils Cloner 10, setați Dimensiunea la 6.4 și bifați caseta de selectare Dirty Mode. Începem să desenăm din vârful coamei și să tragem lovituri în jos fără a le întrerupe. În acest fel, putem face coama atât de lungă cât avem nevoie. Bretonul calului ar trebui să arate elegant, așa că aici trebuie aplicate mișcări ușoare de zbor.
L
13
CURSĂ PRECISĂ
Pentru a fi siguri de elaborarea detaliată, merită să măriți periodic. Pe botul calului există zone în care firele de păr ies în direcții diferite. Selectați peria Wet Oils Cloner din grupul Cloners și amintiți-vă cu atenție direcția de creștere a lânii. Nu uitați de craniu - forma acestuia trebuie ghicită.
FORMA PRIN TOTUL Chiar dacă clonăm o fotografie, nu trebuie să uităm de forma și volumul imaginii originale. Multe pensule din grupul Cloners, dacă sunt aplicate cu mișcări haotice și neglijente, elimină micile detalii. Trebuie să vezi formele simple care alcătuiesc obiectele - asta ajută foarte mult în munca ta. Dacă doriți să obțineți un rezultat mai puțin previzibil, puteți desena într-o manieră liberă, dar în final ar trebui să restabiliți conturul obiectelor folosind mișcări subțiri, măsurate.
TRANZIȚII LINE
Acum selectați din nou pensula Wet Oily Blender din grupul Artists'Oils,
MAGAZIN FOTO în
desenează fără culoare
ULTIMA BARIERĂ Creăm accente importante
OCHI

Aici ajungem la o altă parte dificilă. Aspectul transmite caracterul animalului, așa că ochii trebuie desenați fără cusur. Selectați pensula Straight Copeg (grupul Clonéis), selectați Dimensiune 6.4, Opacitate 100%. Sarcina noastră este să atingem un realism maxim, să creăm senzația că calul se uită la privitor. Este foarte important să transmiteți corect strălucirea, așa că ar trebui să creșteți claritatea în zona ochilor.
181
CADRU
Și nu în ultimul rând, cadrul. Pe un câmp alb sunt vizibile liniile care ies dincolo de imagine. Ele conferă imaginii un aspect cu adevărat natural, pitoresc.
191
IMI IUBESC CALUL
Vai! Ai răbdare! Înainte de a trece în galop prin pașii acestui ghid, acordați atenție acestor sfaturi. Ele vor ajuta la realizarea unui cal impunător dintr-un cal liniștit, nedescris.Într-o imagine monocromă, este foarte important să atrageți atenția privitorului asupra zonelor potrivite. Umbrele și luminile plasate corect vor ajuta la realizarea acestui lucru.
FUNDAL
Deasupra coamei este un fundal gri deschis care ajută la darea volumului calului. Pentru a crea un fundal, funcționează bine liniile mici, care trebuie amestecate între ele, astfel încât să nu iasă prea mult în evidență. Sarcina noastră este să atragem privirea privitorului către cal și nu spre fundal.
PUNCT IMPORTANT
Pentru a desena o coamă, mai întâi va trebui să exersați. Din această parte a imaginii depinde direct de cât de reușită va avea întreaga imagine. Șuvițele de păr ar trebui să curgă literalmente în jos. Pentru a face acest lucru, mișcările trebuie aplicate de sus în jos, fără a elibera presiunea pe stylus la capătul fiecărui fir de păr.
CIRCULAŢIE
De ce să nu facem imaginea mai dinamică?
Cel mai simplu mod de a adăuga un sentiment de mișcare este să desenezi bretonul zburând - ca și cum calul tocmai și-ar fi întors capul pentru a privi privitorul. Accidentele ar trebui să fie destul de lungi.
EXPRESIE
Calul ar trebui să privească direct în ochi. Cel mai simplu mod de a obține acest efect este clonarea ochilor din fotografia originală. Evidențierile strălucitoare sunt deosebit de importante - fac aspectul viu.
UMBRE
Ego-ul este partea cea mai întunecată a imaginii. Este situat în diagonală vizavi de zona cea mai luminoasă. Mijloacele de aici ar trebui să fie complet invizibile.
64
ATELIER FOTO

Protecție împotriva umezelii. Zăpada și noroiul nu sunt groaznice.
Protecție împotriva plictiselii. Fotografiați-vă prietenii în orice condiții!
Ce este înăuntru: 10 MPx, ISO 6400, zoom unghi larg de 5x, video HDTV, monitor IPS, detectarea feței, autodeclanșator zâmbet.
PENTAX - fii interesant!
Optio W60
Distribuitorul exclusiv în țările CSI este Pentar Corporation, tel.: (B12) 346-79-B9, www.pentax.ru
desert digital
Cafea SauceGowski
Creați o ilustrație delicioasă folosind fotografii, text și creioane colorate
LCJ
Astăzi toată lumea este doar obsedată de cafea, prăjituri și cafenele.
Desigur, imaginile pe această temă au devenit recent foarte populare în reclame
avioane. Am terminat recent lucrul la
treisprezece ilustrații pentru calendarul 2009. În arsenalul Corel Painter sunt excelente
creioane colorate, care dau lovituri granulare caracteristice și sunt în general perfecte pentru o temă de cafea.
Avem nevoie de doar trei perii principale. Prin modificarea gradului de granulare a acestora, putem obține diferite densități de acoperire și putem face modelul mai atractiv. Paleta noastră se va limita la câteva nuanțe calde și câteva albastre asortate. Folosind selecțiile salvate, vom defini marginile obiectelor și, datorită straturilor, putem experimenta după pofta inimii noastre.
Este pur și simplu uimitor să vezi cum apare hârtia pe linii, ca prin magie.
Dar este și mai interesant să dai integritate imaginii prin impunerea unei texturi la sfârșitul lucrării. Tapetul de modă veche se potrivește bine cu râșnița de cafea vintage și îl subliniază favorabil. Datorită texturii și fontului retro atent ales, textul poate fi introdus cu succes în ilustrație, făcându-l un link pentru toate elementele compoziției. Dar cel mai important, nu va trebui să avem de-a face cu praful de creioane. Așadar, este timpul să-ți creezi propriul desert digital.
66
ATELIER FOTO
desert digital
LISA PERUCHINI
Artist digital și ilustrator care creează ilustrații comerciale și textile de designer. Lucrează și în domeniul graficului: proiectează logo-uri, calendare și realizează tricouri cu imprimeuri de designer.
www.peruchini.com
SĂ ÎNCEPEM, VA ROG! Ingrediente de gătit
7Ξ-!-. BAZA
Creați _______ fișier nou (11x11 inchi) Activat
În panoul Hârtii, selectați textura lemnului simulat, selectați Dimensiune 122%, Contrast 163%.
Pentru a da fundalului culoarea sa originală adăugând-
Mănânc un gradient - orice nuanță deschisă va face.
Deschidem de pe CD fotografiile râșniței de cafea,
PANOU

Începem prin a ne crea propriul panou. Avem nevoie de-------- vor fi realizate următoarele pensule: Square Chalk, Square Chalk 35, Tapered Artist Chalk 10, Grainy Blender. Tiny Spattery Airbrush (setări implicite) și Cover Pencil (Mărimea 3, Grain 7%) . De asemenea, adăugăm texturi Sandy Pastel Paper și Simulated Woodgrain din panoul Hârtii în panou.
cești și prăjitură. Tăiați (Edit> Cut) și lipiți (Edit> Paste) fiecare imagine în fișierul nostru. Așezați obiectele așa cum se arată
pe ilustrație, lăsând spațiu pentru text în partea de sus.
CONSILIUL DE EXPERTI
L
3
RÂȘNIȚĂ DE CAFEA
Reduceți opacitatea stratului de râșniță de cafea (Opacitate 50%) și creați un nou strat deasupra acestuia, unde vom desena propria noastră râșniță de cafea. În procesul de lucru, vom schița elementele individuale ale obiectelor și vom crea forme folosind instrumentul Rep.
L
5
FIGURA
Mișcările trebuie aplicate astfel încât să repete forma obiectului. În plus, trebuie să variați ușor nuanțele - datorită acestui fapt, imaginea va deveni interesantă din punct de vedere vizual. Pentru a întări textura, reduceți valoarea parametrului Grain. Folosind instrumentul Oval Sélection, creați o selecție în jurul mânerului și, pentru a desena umbre, inversați selecția (Selectare > Inversare). Pentru a aplica mișcări mici, utilizați pensula Square Chalk.
L
4
ALOCARE
Deci, să creăm o formă. Alegeți Forme > Convertiți în Sélection din meniu. Acum puteți picta în interiorul noii selecții cu pensula Square Chalk 35, începând cu setările implicite și mai târziu crescând Granulația la 21% pentru a picta pe suprafețe mai mari.
6
L"
PRINCIPALUL LUCRU ESTE SĂ NU AMMESC STRATUL
Ori de câte ori o formă este transformată într-o selecție, stratul de fundal devine activ. Înainte de a continua, trebuie să selectați stratul dorit.
DETALII
Când partea de lemn a râșniței de cafea este gata, grupați și lipiți straturile create. Acum poți sublinia marginile cu pensula Tapered Chalk și o nuanță maro închis.

PROCESAM FOTOGRAFII
A face lucrurile obișnuite extraordinare
r' ! 'cădere· ,· Yap: ' ■ srzhiv: »«C- Gr»;,» . | Limba germana! i» ■ furaj; C* ;»■ oh!
COLTURI
partea de sus a râșniței este un element uimitor de interesant, cu multe detalii mici. Există o modalitate excelentă de a economisi timp atunci când procesați această zonă dificilă. Facem active layerele foto și folosim instrumentul Lasso pentru a contura zona de care avem

nevoie, începând de sus. Apoi tăiați acest fragment și îl lipiți într-un nou strat. Reduceți saturația culorii, alegeți Efecte > Control tonal > Posterizare, setați Leveis 8, apăsați OK

BOABE DE CAFEA

l Folosind instrumentul Eyedropper, luăm mostre de culoare și re-_______ aplică aceste tonuri peste fotografie cu pensule din grupul Chalks. Tapered Artist Chalk funcționează excelent, dar altele pot fi folosite. Apoi, cu pensula Grainy Blender, înmoaie acele zone care încă par prea fotografice.În special pentru boabele de cafea.Pentru a le procesa, poți reduce dimensiunea (Dimensiunea) periei. Grupați (Layers > Group) și lipiți (Layers > Collapse) straturile. Denumiți noul strat Grinder. Fotograful de rasnita de cafea nu trebuie scos - va fi in continuare necesar.

L

9

TORT

Este timpul să vă ocupați cu acest cheesecake delicios și o farfurie pe care
el minte. Pentru că fotografia este o prăjitură
pare prea scurt și lat, trebuie să fie ușor prelungit. Pentru a face acest lucru, vom extinde „fotografia” înainte de a începe să pictăm pe ea. Activează instantaneul cheesecake, folosește instrumentul Lasso pentru a trasa marginea tortului și selectează în succesiune: Editare> Soru, Editare> Lipire în loc. Mutați ușor imaginea spre stânga, după care
grupați și lipiți straturile.

NOI SELECTAM

Folosind fotografia ca referință, utilizați Instrumentul de formă ovală pentru a crea o formă ovală care va deveni marginea farfurii. Trebuie să vă asigurați că în panoul de setări opțiunea Stroke este bifată Fili - nu, datorită acestui lucru vom putea vedea fotografia). Creați o copie a layer-ului (Layers > Duplicate Layer), cu ajutorul markerilor dăm figurii forma unui chenar de farfurie, ca în ilustrație.Repetați același lucru din nou și folosiți markerii pentru a trage și reduce noul oval , obtinandu-se astfel baza pentru banda decorativa

ιοί

straturi

Desenăm o farfurie, așa cum este descris în bara laterală. Acum puteți lucra manual pe margini și dungi cu pensula Tare ed Artist Chalk și, de asemenea, puteți crea spații libere pentru umbre în centrul farfurii folosind instrumentul Oval Sélection Pentru a picta partea de jos, creați un nou strat, plasați-l sub strat. cu farfuria, adăugați un alt oval cu instrumentul Lasso pentru a crea margini înclinate, apoi pictați peste selecție cu aceleași culori pe care le-am folosit pentru farfurie (eșantionarea culorilor cu instrumentul Eyedropper).

L

unsprezece

CONSILIUL DE EXPERTI

BOGATIA DE NUANTE

Când selectăm tonul dorit, putem face dublu clic pe pictograma culorii principale și în fereastra care se deschide, deplasăm glisorul vertical în sus (pentru a crește luminozitatea) sau în jos (pentru a întuneca culoarea). Când lucrați, este foarte convenabil să aveți la îndemână atât nuanțe deschise, cât și nuanțe închise de aceeași culoare.

L

12
GAIN El FF CT
Verificați fotografia pentru a vedea unde se află luminile și umbrele. Aplicam mai multe lovituri de culoare ciocolata, imitand siropul turnat intr-o farfurie. Pentru a clarifica marginile luminilor și umbrelor, utilizați din nou instrumentul Lasso și tehnica de lucru cu zonele selectate. De asemenea, puteți folosi pensule din grupul Pendis pentru a clarifica luminile.
CHEESECECAKE
Aplicați culoarea cu o pensulă Tapered Artist Chalk (Gram 22%). Selectați textura Sandy Pastel Paper (Scale 226%, Contrast 207%) și micșorați valoarea parametrului Grain. Utilizați o nuanță mai închisă pentru a scoate în evidență textura cretei. Instrumentele Lasso (creează forme) și Eyedropper (luăm mostre de nuanțe de sirop de ciocolată pe o farfurie) ne vor ajuta să desenăm șuvoiele de ciocolată. Pentru a desena frișca, aveți nevoie de hârtie groasă, cu o textură nu prea în relief. Apoi adaugam linii clare, pentru care conturam zonele dorite cu ajutorul Lasso. Utilizați pensula Grainy Blender pentru a amesteca nuanțele în fundal.
L
13
68
ATELIER FOTO
desert digital
°M PE DISKUL NOSTRU Fișierele necesare pentru finalizarea proiectului se află în folderul Cafe
FUNDAL
Folosind instrumentul Rep, creați o linie orizontală care va separa masa de perete. Colorarea liniei
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
în culoare aurie. Selectați în ordine din meniu: Selectați > Reselegeți, Selectați > Inversați, apoi Selectați > Salvați selecția și setați numele
Selectarea peretelui. Umpleți selecția rezultată cu portocaliu și lipiți acest strat cu fundalul.
O CEAȘCĂ DE CAFEA
Folosind aceeași tehnică, creați o ceașcă. Conturați imaginea cu instrumentul Rep. Faceți clic pe punctele nodale ale curbei și mutați ghidajele astfel încât linia să urmeze mai precis contururile cupei. Salvați selecția ca Sir Body.
L
15
MARGINE
Acum, cu ajutorul instrumentului Oval Shape, creați un oval care va deveni marginea cupei. Oferim formei forma necesară folosind instrumentul Sélection Adjuster Pentru a roti ovalul, deplasați cursorul peste marcatorul de colț, apoi apăsați și mențineți apăsat pe Otri - markerul se va transforma într-o săgeată rotundă. Convertiți forma într-o selecție (Shapes > ConvertTo Sélection). Salvăm selecția rezultată, numind-o Sir Opening.
161
--L
17
PIX
Să luăm un pix. Conturează-l cu instrumentul Rep din fotografie (cum am făcut cu ceașca). Transformați forma într-o selecție și salvați-o sub

numele Ser Handle. Și acum este timpul să desenezi. Fără a elimina selecția activă, încărcați Sir Body salvat anterior (Selectare > Încărcare selecție, marcați Add Then Sélection). Faceți activ stratul pe care l-am creat pentru ceașcă. Desenăm folosind diferite nuanțe de albastru și repetând forma obiectului. Având atât tonuri închise, cât și tonuri deschise pe paletă în același timp, le puteți alege unul câte unul.
Farfurie CU MARCHIA ALBASTRĂ
Pentru a desena o farfurie frumoasă, activați stratul cu forma dorită, selectați Sélection > Creați un strat nou din meniu. Folosind una dintre pensulele din grupul Chalk, începem să creăm o formă, aplicând nuanțe de alb și bej în mișcări mari. După aceea, avem nevoie de un ton de maro închis și de o perie Tapered Artist Chalk (Mărimea 5). Alegeți Selectare > Selecție cursă din meniu. Pentru a desena un chenar, activați ambele straturi cu ovale, grupați-le, apoi alegeți Straturi > Restrângere din meniu. Luați instrumentul Paint Bucket și umpleți chenarul cu culoarea albastră. Apoi, folosind Bagheta Magică, selectați zona albastră și pictați peste ea cu o pensulă, repetând forma unei farfurii. Grupați chenarul și farfuria, lipiți-le împreună (Straturi > Restrângere).

CONTINUAȚI EVIDENȚIA Crearea de lovituri precise
P81
AVC SUPLIMENTAR
Mânerul trebuie să fie mai expresiv. Aplicăm linii de-a lungul marginilor sale și desenăm câteva evidențieri. După ce ați terminat, activați pensula Tapered Artist Chalk (Dimensiune 5, Opacitate 100%, Granulație 3%) și alegeți Selectare > Stroke Sélection din meniu. Pentru a adăuga umbre mânerului, inversați selecția și aplicați nuanțe de albastru închis, amintindu-vă să vă referiți la fotografie. Acum trebuie să aplicăm funcția Stroke Sélection la contururile cercului: încărcăm selecția Sir Body și apoi Cyr Opening (bifând Subtract From Sélection). Vopsim peste ultima cu diferite nuanțe de culoare crem, care a fost folosită pentru a crea farfuria.
19]
CAFEA, CAFEA, CAFEA
Acest pas nu este ușor de finalizat, dar rezultatul este o suprafață de cafea perfect modelată, care urmează marginea ceștii. Încărcați selecția Sir Opening și utilizați Sélection Adjuster pentru a trage selecția în jos pentru a obține conturul cafelei turnate. Alegeți Selectare > Inversare din meniu, apoi Selectați > Încărcați selecția și încărcați selecția Sir Opening (bifați Interselectare cu selecție). Desenăm suprafața cafelei.
ATELIER FOTO
69
desert digital
STRICT CONFORM RETETEI Crearea unei compozitii
RIM
Pentru a crea o margine pe cană, încărcați din nou selecția Cop Opening. Alegeți Selectare > Convertit formă din meniu. Trageți forma în jos, creați o copie a acesteia și mutați-o și mai jos. Îmbinați ambele forme într-un singur strat utilizând meniul Forme > Faceți compus. Încărcați selecția Sir Body bifând Interselect With Sélection. Acum selectați instrumentul Lasso, bifați Subtract From Sélection (pentru a scăpa de partea superioară a jantei). Înainte de a începe desenul, asigurați-vă că stratul cu cupa este activ.

201
— L. BOREALE
Deschideți stratul cu fotografia râșniței de cafea și folosiți instrumentul Lasso pentru a mângâia câteva grupuri de boabe.Copiați-le și adăugați-le în imaginea principală (vor fi plasate pe straturi noi). Repetăm aceeași acțiune, selectând alte boabe și inserându-le în ilustrația noastră în același mod. Pe un nou strat, pictați boabele cu pensula Sharp Chalk. Începeți cu tonurile medii apoi adăugați umbre (cu pensula Tapered Artist Chalk), accentuați marginile granulelor și pictați canelurile cu pensulele Pencils.
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
ALEGE UN TAPET
Ca model pentru tapet, orice ornament frumos este potrivit. Dacă nu doriți să o creați manual, puteți crește ușor dimensiunea fundalului și puteți adăuga una dintre texturile Corel Painter gata făcute.
L
23
22
UMBRA SI UMBRA
Lucrând în stratul de fundal și folosind diverse nuanțe de culoare aurie, aplicăm umbre și lumini pe suprafața mesei.
lovituri mari cu o pensulă Square Chalk 35. Apoi puteți ridica un model de tapet retro în Corel Draw, exportați această textură în format PSD, deschideți fișierul în Painter, selectați Selectare> Selectare automată> Luminanță imagine din meniu și decupați imaginea selectată (Edit> Cut). Cu toate acestea, puteți utiliza și una dintre texturile Painter.
TAPET
Ne facem imaginea activa, selectam din meniu
Editare > Lipire. Utilizați instrumentul de ajustare a stratului pentru a poziționa stratul după cum este necesar. Încărcați selecția de perete, inversați-o și apăsați Backspace pentru ao șterge. Deci doar modelul va rămâne pe perete. Cu acest strat activ, alegeți Selectare > Selectare automată > Luminanță imagine din meniu. Apoi, avem nevoie de instrumentul Paint Bucket. În panoul de setări, în meniul derulant Fili, selectați Gradient, faceți clic pe pictograma Selectați Fili și selectați Two-Point. Pentru gradient alege o nuanta putin mai deschisa decat cea in care este vopsit peretele. Completați selecția. Setați opacitatea stratului la 55%.
24
PERETE
Peretele trebuie să fie mai expresiv. Se încarcă selecția Wall Sélection și cu ajutorul Tiny Spattery Airbrush, aplicați aleatoriu lovituri pe perete folosind o varietate de nuanțe.
obtinut cu instrumentul Eyedropper. Acum puteți grupa toate elementele, cu excepția fundalului (perete și masă) și le puteți lipi într-un singur strat.
L
25
MASA
Nuanțele calde și deschise trebuie adăugate în diferite părți ale mesei. În plus, trebuie să pictăm o margine întunecată, ușor neclară (este convenabil să facem acest lucru cu ajutorul grupului de pensule Blenders). Încărcați din nou selecția de perete și inversați-o. Folosind pensulele grupului Chalks, procesăm imaginea cu mișcări ușoare.

COREL
desert digital
ADĂUGAREA UNUI SEMNE Este timpul să vorbim
CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
MARGINILE
Elementele principale ale compoziției ar trebui, de asemenea, ușor îmbunătățite. Punem o reflecție pe ceașcă folosind culoarea mesei. Adăugați lumini aici și acolo și măriți manual contrastul marginilor cu pensula Tapered Artist Chalk, selectând cea mai întunecată nuanță a imaginii cu instrumentul Eyedropper. Este convenabil să procesați marginile râșniței de cafea ținând apăsat Shift - cursorul se va mișca în linie dreaptă.
261
TEXT
Textul este ușor de creat în orice editor de vectori, de exemplu -_- în Corel Draw. Exportați fișierul în format PSD (rezoluție 250 pp, bifați Fundal transparent). Deschideți acest fișier în Painter, alegeți Selectați > AP din meniu, faceți straturi active
IMAGINI SURSA
Fotografiile pentru astfel de ilustrații sunt foarte ușor de realizat pe cont propriu, chiar și fără a fi fotograf. Atunci când creați o imagine, ar trebui să țineți cont de preferințele persoanei căreia îi este destinată, de exemplu, alegerea prăjiturii sau băuturii preferate și adăugarea unui text adecvat.
cu text, copiați și lipiți legenda în imaginea principală. Aranjam textul după cum avem nevoie. Cu toate acestea, puteți utiliza și instrumentul Text, care se află în Corel Painter.
28
CULOAREA LITERELOR
Selectați textul și aplicați-i o umplere în degrade folosind nuanțe de albastru luate din cupă. Ascundeți stratul
codul sursă pentru a vedea ce avem. Fără a elimina selecția, aplicați nuanța principală a peretelui literelor cu pensula Tipu
Spattery Airbrush, simulând astfel zgârieturi. Adăugând
ABURI
Folosind instrumentul Lasso, creați o selecție sub forma unui flux de abur. Selectați pensula Large Sharp Chalk 35, selectați alb ca culoare principală, apoi treceți peste zona selectată cu mișcări ușoare. Se recomandă utilizarea unei tablete grafice. Pentru a controla mai bine rezultatul, facem invizibilă chenarul zonei selectate. Când procesați marginile, ar trebui să variați gradul de presiune asupra stiloului. Afișați din nou selecția, selectați instrumentul Layer Adjuster și mutați selecția puțin la dreapta. Acum lucrăm din nou cu o perie, încercând să lăsăm un mic spațiu între fluxul de abur din stânga. Când ați terminat, lipiți straturile împreună și salvați imaginea ca Grinder Final.
291
alte câteva tonuri. Ștergeți stratul cu textul original.
CADRU
Puteți crea un cadru în jurul imaginii. Alegeți din meniul Selectare > Toate, Editare > Tăiare, Editare > Lipire pe loc. Activați stratul gol Canvas de fundal și creșteți dimensiunea acestuia la Canvas > Canvas Size adăugând 50 de pixeli pe fiecare parte. Selectați din nou Selectare > AH și aplicați o umplere, cum ar fi un gradient maro-albastru.

301
DETALII SUPLIMENTARE
Pentru a face ilustrația și mai atractivă, să dăm marginilor un aspect aspru. Creați un nou strat deasupra imaginii și aplicați linii scurte, neordonate de-a lungul marginii. Peria Sharp Chalk (Mărimea 14, Grain 20%) este potrivită pentru această sarcină. Probele de culoare sunt luate dintr-o umplere cu gradient.
ATELIER FOTO
71
INTERVIU
Nikolai Eliseev
NIKOLAI ELISEEV
Site-uri web, www.yeliseyev.ru www.nikclay.cgsociety.org
Profesie: freelancer
Clienți: GFI Mobile și GD Team
romantic:
cyberpunk
În ultimii ani, Nikolai Eliseev a câștigat o mulțime de fani și a adunat un portofoliu creativ impresionant.
Ikolay Eliseev locuiește în Rostov-pe-Don, dar există fani ai muncii sale în întreaga lume. Pictează picturi digitale, creează ilustrații și face design grafic. Nikolai vorbește fluent Corel Painter și Adobe Photoshop. Munca lui este bine cunoscută vizitatorilor frecventi ai CGTalk și CGPortfolio, precum și a multor alte comunități și bloguri online.
- Cum ai descrie stilul tău?
— Prefer să nu mă țin de niciun stil și caut în mod constant modalități de a adăuga ceva nou în munca mea. Sursa de inspirație sunt oamenii și lumea din jur. Dacă ar fi să vin cu un nume pentru stilul meu, l-aș numi banca cibernetică romantică. Cel puțin aceasta este descrierea cea mai potrivită.
Ce rol joacă Corel Painter în munca ta?
- Uneori Painter devine instrumentul meu principal, iar uneori suplimentar - totul depinde de sarcină. Cu ajutorul lui, selectez palete de culori, mă gândesc la starea de spirit a imaginii. Acest program este foarte ușor de utilizat. Cel mai adesea îl folosesc pentru desenează schițe colorate, mai ales când este puțin timp pentru muncă. Cu toate acestea, chiar și în astfel de momente, este important să fiți atenți la utilizarea pensulelor și la editarea imaginilor.
Ce sfaturi ați da utilizatorilor Corel Painter ?
— Îmi este greu să dau sfaturi generale, dar dacă cineva cere ajutor pentru rezolvarea unei anumite probleme, nu refuz niciodată. Mi se pare că, lucrând cu Painter, oricine își poate găsi propriul drum și instrumentele potrivite pentru a obține rezultatele dorite.
- Folosiți Corel Painter și Adobe Photoshop. Cum se completează unul pe altul?
— Da, uneori folosesc ambele programe în același timp. Acest lucru se întâmplă de obicei atunci când trebuie să faceți o corecție suplimentară a culorii unei schițe realizate în Corel Painter. În general, folosesc Photoshop pentru a adăuga texturi, detalii suplimentare și straturi.
— Judecând după munca și site-ul dvs., nu pictați doar digital, ci și desenați ilustrații, lucrați în tehnica Matte Palnting,
ATELIER FOTO
ATELIER FOTO
Nikolay elisaev

ML/O
/ .Nerdiivye'^ este o altă ilustrare fantastică a lui Nikolai, care a devenit cartea principală a scriitorului Alexei Zhily
Lucrările de pe site-ul lui Eliseev sunt împărțite în categorii, de exemplu: schițe, desene, ilustrații, personaje
„Pădurea misterioasă Nikolai L Iseeva”. Sunt eu despre fata care merge prin pădure
creați produse ceramice și dezvoltați proiecte de design. Care dintre aceste domenii vă atrage cel mai mult?
— În prezent lucrez ca ilustrator și designer, dedicându-mi majoritatea timpului acestor activități. Imi place foarte mult ceramica, dar, din pacate, din lipsa comenzilor, o fac rar.
Vă prezentați munca pe site-uri precum CSSwiety. Cât de important este asta pentru tine ca artist?
— Astfel de site-uri contribuie la creșterea profesională. Oamenii au ocazia de a schimba opinii și de a privi lucrările multor autori talentați. Toate acestea sunt foarte utile pentru dezvoltarea profesională. Datorită unor astfel de portaluri, autorul își poate publica propriile lucrări, le poate arăta celor a căror opinie este importantă pentru el și, de asemenea, dacă este necesar, poate primi critici constructive. Feedback-ul te ajută să te dezvolți și te încurajează să înveți lucruri noi.
- Aveți un anumit algoritm pe care îl urmați atunci când creați o lucrare nouă?
- Parțial da. De obicei încep să lucrez pe hârtie, apoi transfer imaginea pe computer și abia apoi adaug culoare. Lucrând în culoare, încerc mereu să aduc ceva nou în imagine. Pentru a obține rezultatul dorit, sunt necesare mai multe etape: o schiță în creion, vopsire și așa mai departe. Acest proces variază și este completat în funcție de instrumentele folosite. De exemplu, Painter oferă o gamă largă de pensule care vă permit să creați o varietate de efecte în diferite tehnici.
Ce sfaturi le-ați da artiștilor și ilustratorilor tradiționali care se gândesc să folosească Corel Painter?
„Cu Corel Painter, artistul „clasic” poate crea cu succes lucrări digitale și se poate distra de minune făcând-o, pentru că va avea acces la cea mai largă gamă de instrumente. Cred că Painter este cel mai bun program pentru cei care vor să-și încerce mâna la pictura digitala.

ed sa j
ι Nu. I f»
ATELIER FOTO
„Omida” este o lucrare conceptuală originală, una dintre ·· X care l-a ajutat pe artistul din Rostov-pe-Don să dobândească ▬ · un idol al admiratorilor de pe Internet
WHTTPW'
Nikolai Eliseev
< M H -Ж sat y * . < ■' t*r - -
>J¡! F 1z í*'Γ 'V'<e** i
Nikolai Eliseev
"-
L-am rugat pe Nikolai să ne împărtășească câteva dintre secretele sale și ne-a arătat cu bucurie cum a fost creat acest personaj original:
— Acesta este un exemplu tipic al modului în care lucrez. Mai întâi, se face o schiță în creion, apoi se transformă treptat într-o imagine. Pentru a desena acest personaj, am folosit pensulele enumerate mai jos:

Acuarelă digitală: Broad Water Brush, Round Water Blender
Uleiuri: Păr de cămilă rotund
Cretă: cretă pătrată
Blendere: moale blender Stump, doar adăugați stilouri cu apă: Fiat Color
FX: Strălucire
Aerografe: Aerograf digital
Apoi creez -underpainting cu pensula Broad WaterBrush7 din grupul Digital Watercolor.
Apoi, selectez pensula Round Camelhair (grupul Uleiuri) și creez două straturi: unul pentru fundal, celălalt pentru personaj
Munca se apropie
puteți face „ mai neted și „, asie, „ f „ air™ .
termin și folosesc Digital Airbrush

FAQ
s? Suntem gata să răspundem la orice întrebări despre procesare
Întrebări și răspunsuri
EXPERȚII NOȘTRI
PAVEL SAMSONOV
Un editor profesionist și fotograf de reportaj care știe totul despre fotografie și despre lucrul cu ea.
ALEXEY SEREBRENNIKOV
Redactor-șef al jurnalistului „Photomasterskaya” specializat în design.
MARINA ZAKHAROVA
Designerul revistei „Photomasterskaya”, pe lângă design, este angajat profesional în corecția și retușarea culorilor.
Grupa sanguină pe petală
G^~1 Vreau să trag sânge pe petală-
7 kah floare. Vă rog să-mi spuneți-L-*-eu cum să o fac.
Lilia Vladova
Photoshop are mai multe pensule în arsenalul său potrivite pentru creare
- acest efect. Principalul lucru este să alegeți astfel de setări, astfel încât imaginea să pară realistă.
Mai întâi, deschideți o fotografie a obiectului care trebuie pătat.
Selectați instrumentul Pensie și selectați pensula Spatter 59 pixeli.
Acum deschideți panoul Pensule pentru a seta parametrii doriti.
Bifați caseta de selectare Shape Dynamics, apoi în această secțiune specificați Size Jitter - 100%, Control - Rep Pressure, Minimum Diameter - 1%. Cu aceste setări, cursa va fi semnificativ deformată, dar se va păstra
forma sa, dar nu avem nevoie de ea.
Bifați caseta Scattering - peria se va întinde ușor pe verticală. Setăm Scatter-ul la 150%, astfel încât fragmentele individuale să fie distribuite mai uniform.
Acum este timpul să lucrăm la imagine. Să creăm un nou strat. Setați peria la Opacitate 50%, Flux 60% și lăsați urme de sânge.
Rămâne să îngroșați ușor culorile: creați o copie a stratului și setați modul de amestecare a acestuia la Înmulțire. Pentru a face sângele și mai realist, creați un nou grup, plasați ambele straturi în el și setați modul de amestecare al grupului la Color Bum.
picior de os
Prietena mea și-a rupt recent un picior.

7 I s-a făcut o radiografie, dar L. · J nu a avut voie să facă radiografie. Vreau să-i dau această imagine. Ce sfatuiti?
Ivan Kurchatov
Simularea unei radiografii nu este dificilă, dar sarcina necesită răbdare. Selectați o fotografie potrivită a osului, copiați obiectul principal (în orice mod convenabil) și lipiți-l ca un strat nou (numiți-l Bone) deasupra fundalului negru. Aplicați filtrul Margini strălucitoare (Umplere > Stilizare > Margini strălucitoare). Marginile trebuie să fie clare, iar detaliile osului ar trebui, de asemenea, păstrate. Setați Lățimea marginii - 2, Luminozitatea marginilor - 18, Netezimea - 6.
Alegeți Selectați > Încărcați selecția din meniu, apoi Selectați > Modificați > Extindeți, introduceți Extindere cu 10. Creați un nou strat sub Bone și umpleți-l cu alb. Marcam pentru strat Opacity 50% si Fili 20%.
Inversați selecția (Selectare > Invers), activați stratul Bone, apăsați Delete pentru a elimina marginile ascuțite ale craniului. Eliminați selecția, creați o copie a stratului Bone. Aplicați un filtru Gaussian Blur (Radiu 2,4) pentru a înmuia și mai mult contururile copiei (în panoul Straturi ar trebui să fie deasupra stratului vechi).
Acum adăugăm o nuanță verzuie sau albăstruie caracteristică cu ajutorul
■
O BUCATĂ DE SFATURI UTILE
> Moduri de amestecare
Modurile de amestecare vă permit să obțineți o varietate de efecte și sunt foarte convenabile atunci când lucrați cu un număr mare de straturi. Răspunzând la prima întrebare a acestei coloane, am folosit moduri de amestecare pentru a da fotografiei un aspect finit.În special, cu ajutorul Multiply am întunecat imaginea (în acest mod, zonele întunecate ale stratului superior se amestecă cu stratul inferior).), și datorită Color Bum, am reușit să creștem contrastul . Photoshop are peste douăzeci de moduri de amestecare, fiecare dintre ele meritând experimentat.
Sânge pe petale și nicio crimă - doar o perie special reglată
78
ATELIER FOTO
INSTRUMENTE
Gradient
Vopsea Biicket
Estompa
Ascuţi
Selectăm, aplicăm filtre - și obținem o radiografie grozavă. Radiologi, căutați
nou loc de muncă
strat de rectificare: selectați în meniul Layer > New Adjustment Layer > Photo Filter, setați Cooling Filter - 80, Density - 15%. Plasați acest strat deasupra celorlalți în panoul Straturi.
> Îmblanzi perii
Pensulele Photoshop oferă mult mai multă putere decât cred majoritatea utilizatorilor. Avem la dispoziție o gamă bogată de setări care vă permit să schimbați radical aspectul și comportamentul pensulei. Adăugând textură și controlând direcția și densitatea loviturilor, putem crea imagini cu multe detalii fine. Este ușor să găsești mii de pensule gratuite pe Internet, trebuie doar să-i dedici ceva timp.
MAC
GG

R
R
Rămâne să îmbunătățim efectul - folosind instrumentele Dodge și Bum, creăm detalii suplimentare sau chiar desenăm o fisură în os.
Grădina Zoologică sau nu?
D Vrem
2 creați un logo 3D L-I folosind Photoshop CS2. Este posibil?
Max și Maya
Există câteva modalități simple de a obține o imagine 3D completă în CS2 și versiuni anterioare de Photoshop și putem crea oricând o imagine vizuală.
putere de volum.
Oferim trei metode, fiecare dintre ele dă
rezultatele tale.
Dacă vedem un obiect doar din față (de exemplu, o inscripție sau un buton pe un site web), acesta poate fi convex. Pentru a face acest lucru, selectați meniul Layer > Layer Style > Blending Options și bifați caseta Bevel and Emboss. Modificarea setărilor din bloc
SIGURANȚA ÎNTÂI
Creați filigrane
^"1 Am o colecție mare de așa-numite fotografii stoc și plănuiesc să postez
L · _1-le online de vânzare. Îmi puteți spune, vă rog, cum să adaug filigrane la imagini?
Hubble
Filigranele pot fi create într-un mod simplu sau complex - totul depinde de cât timp intenționați să-l petreceți.
Imaginea suprapusă pe fotografie trebuie să fie translucidă, dar în același timp vizibilă. Apoi „bunurile" pot fi văzute clar, dar nu pot fi folosite fără a plăti. De obicei, numele companiei, adresa site-ului web sau logo-ul acționează ca un filigran.
PAS CU PAS
Asadar, hai sa incepem. Deschideți fotografia și creați un nou strat de text. Introduceți câteva cuvinte sau introduceți o siglă. Cele mai bune filigrane provin din imagini alb sau negru, așa că puteți ________
_____... t_____________________ dacă este necesar.
utilizare-
Utilizați stilul de suprapunere de culori (Layer > Layer Style > Blending Options) și selectați culoarea dorită.
2
Pentru ca un filigran să fie eficient în protejarea unei fotografii, acesta trebuie să fie cât mai mare posibil.
pătrat.
În acest caz, va fi foarte dificil să îl eliminați, mai ales dacă aplicați în plus stilul Bevel și Emboss pe strat.
3
La sfârșit, marchem modul de amestecare pentru stratul cu filigran ca Soft Light sau Overlay și reducem
Modificați opacitatea (Opacitate 50%). Deoarece întreaga procedură a durat destul de mult, este mai bine să o înregistrați ca macrocomandă în panoul Acțiuni.
PHOTOMASTERSKAYA 79
INSTRUMENTE
DACA UN PRIETEN A FOST DEBAT...
Imităm o oglindă strâmbă
Smudge Dodge Bum

Γ^Ι Vreau să fiu puțin obraznic și am doar a 7-a fotografie cu cel mai bun prieten al meu... Ce sfătuiți L · J?
Girifreak
Există programe speciale care vă permit să distorsionați fețele prietenilor și cunoscuților în câteva clicuri dincolo de recunoaștere. În cazul Photoshop, va dura ceva mai mult, dar posibilitățile sunt mult mai largi. Vă sugerăm să simulați efectul unei oglinzi strâmbe folosind filtrul Liquify. Sperăm că prietenul tău are un bun simț al umorului.
PAS CU PAS
Mai întâi, găsiți o fotografie potrivită.
Alegeți Umplere > Lichefiere din meniu. Vom lucra doar cu
față, ceea ce înseamnă că trebuie selectată utilizând instrumentul Freeze Mask situat în panoul din stânga. Și acum să mergem!
2
Filtrul Liquify are un set de instrumente care vă permit să vă deformați în toate modurile posibile
imagine. De exemplu, putem mări ușor capul (Warp) sau răsucim fața în sensul acelor de ceasornic (Twirl).
JJ Pentru a mări elementele individuale ale feței, cum ar fi urechile sau nasul, este convenabil să utilizați instrumentul Balonare, iar pentru a-l reduce, Pucker este potrivit. Nu trebuie să vă faceți griji dacă ceva a mers prost
nu este așa - poți oricând să readuci imaginea la aspectul inițial folosind instrumentul Reconstruct.
Structura, este ușor să creați efectul dorit.
O altă opțiune este să adăugați o umbră obiectului. Pentru a face acest lucru, trebuie să alegeți o comandă rapidă bifând caseta de selectare Drop Shadow sau să creați o copie a imaginii, să o estompați și să o pictați în negru - această metodă este mai flexibilă. În plus, diferite efecte de lumină (Filtru > Rendere > Efecte de iluminare sau Filtru > Rendere > Lens Fiare) sunt ideale pentru scopurile noastre.
Meniul Editare > Transformare vă permite, de asemenea, să adăugați volum. Folosind funcțiile Distorsionare, Perspectivă și Skew, este ușor să creați un obiect simplu, cum ar fi un cub. Pentru o precizie mai mare, este convenabil să utilizați o grilă (Vizualizare > Afișare > Grilă).
as vrea sa merg in rai...
Învățați să înlocuiți sau să procesați
7 fotografii cu cer în Photoshop L · J Elements.
Irina Pichugina
Există multe trucuri pentru a elimina o parte dintr-o imagine folosind Photoshop Elements. Multe dintre aceste opțiuni
O BUCATĂ DE SFATURI UTILE
> Îmblanzirea lui Dodge și Bum
Pentru a procesa fotografii, Photoshop vă permite să aplicați metode similare cu cele folosite într-un laborator foto real. De exemplu, folosind instrumentele Dodge și Vi gp, puteți întuneca sau lumina anumite zone ale imaginii. Au câteva setări utile pe care uneori le oferim uitați de. În special, putem lucra cu părți individuale ale gamei tonale (lumini, tonuri medii, umbre), controlați gradul de expunere (Expunere) și activați modul „aerograf” (Setat pentru a activa capabilitățile aerografului). multe dintre caracteristicile instrumentului Brush ne sunt disponibile.
comunicațiile funcționează excelent în Photoshop mari. Alegerea instrumentului depinde de ceea ce se arată exact în imagine. Toate metodele au avantajele și dezavantajele lor, așa că cel mai bine este

să experimentați cu fiecare și să o alegeți pe cea care vi se potrivește cel mai bine.
Instrumentele Lasso poligonal și Lasso magnetic sunt excelente pentru selectarea obiectelor care au o formă regulată sau zone cu margini ascuțite. Apropo, în ultimul caz, instrumentul Magic Wand este, de asemenea, foarte convenabil.
De asemenea, puteți selecta folosind pensula de selectare - doar pictați peste zona dorită. Apoi ștergem fragmentul selectat și punem un nou cer sub stratul principal. Cu toate acestea, cerul poate fi pur și simplu lipit în selecție (Editare > Lipire în).
În general, nu există modalități rele sau bune - totul depinde de preferințele personale.
Photoshop Elements File Editați imaginea Stratul de intrare Selectați Vizualizare filtru Wir AI JJi. H <Y'E _áH 5 - #_©
■T SralțWy. ¡7, Igì
Jeep action shotJPC i® ÏÎ.S'.'i.(Fondul, KGB·)
Selectați și eliminați

INSTRUMENTE
Sporge
Selecția Patti
Selectie directa
Tip orizontal
■
DREPTURI DE AUTOR
Dacă sunteți interesat de legile care se aplică lucrării unui fotograf și artist digital, consultați Autor în drept la pagina 92.
Când utilizați instrumentul Rep, nu trebuie să uitați de fondurile suplimentare care se află în același grup cu acesta. La început, pot părea greu de stăpânit, dar, de fapt, sunt foarte convenabile, cu ajutorul lor poți da figurii orice formă. De exemplu, Add Anchor Point vă permite să adăugați noi puncte de ancorare, iar Delete Anchor Point vă permite să le ștergeți. Bineînțeles, rap-ul este nevoie să te obișnuiești, dar nu te da bătut prea curând - este un instrument foarte util.
Cifra pentru toate gusturile
G Îmi plac foarte mult vârste diferite-
forme de torus Photoshop. Este posibil ca L·J să creeze un astfel de lucru pe cont propriu?
Eva Klidovskaya
Cu siguranță! Deschideți un fișier nou și apoi creați o formă folosind instrumentele Formă sau Rep. Principalul lucru este să nu uităm să verificăm căile din panoul de setări, astfel încât să obținem o cale și nu un nou obiect vectorial.
După aceea, deschideți panoul Căi - pe el vom vedea un strat creat automat cu conturul Căii de lucru. Adăugați la acest strat toate elementele necesare ale figurii viitoare.
Când ați terminat, alegeți Editare > Definiți forma personalizată din meniu, dați-i un nume și voila! - apare unul nou în lista de cifre. Photoshop nu salvează automat formele create de utilizator, așa că va trebui să o faci singur. Faceți clic pe săgeata mică din meniul de selecție a formei (Formă) și selectați Salvare forme.
O BUCATĂ DE SFATURI UTILE
> Cum să ieși în evidență din mulțime?
> punct de vedere

Dacă adăugați o umbră obiectului, va apărea că este ușor separat de fundal. Fa-o usor. Mai întâi, deschideți fotografia originală, copiați obiectul dorit și lipiți-l ca strat nou. Apoi alegeți din meniul Strat > Stil strat > Opțiuni de amestecare. Faceți clic pe fără umbră... și obiectul nostru va avea imediat o umbră! Acum puteți schimba direcția (Unghiul), distanța (Distanța) și estomparea (Răspândirea) acestei umbre. Când ați terminat, faceți clic pe OK și bucurați-vă de rezultat.
Prin estomparea parțială a imaginii, puteți atrage cel mai natural atenția privitorului asupra zonei dorite.Această tehnică funcționează mai ales pentru imaginile în care obiectele sunt departe sau, dimpotrivă, în prim-plan. Pentru a crea o estompare, este convenabil să utilizați instrumentul Blur, care are multe în comun cu Brush. Putem ridica pensule pentru a obține diferite efecte și, de asemenea, putem modifica valoarea parametrului Forță, reducând treptat cantitatea de neclaritate pe măsură ce ne apropiem de obiectul principal.
ATELIER FOTO
LUNA ACEASTA...
de experți , recenzii, evaluări, sfaturi

calibrare și imprimare
Calibrare
și imprimare
Cum să asociați un monitor cu o imprimantă
Dacă încercați să obțineți imaginea perfectă, puteți petrece mult timp ajustând culorile în Photoshop și puteți găsi nuanțe terne sau chiar greșite pe imprimare.
Imprimarea de calitate este dificilă. De exemplu, ați putea fi induși în eroare de un monitor care nu afișează corect culorile în fotografiile cu care vă jucați în Photoshop. Dacă vezi că nuanțele sunt prea întunecate, le vei lumina, desigur, și vor arăta grozav pe afișaj, dar pe imaginea imprimată, umbrele se vor dovedi palide, iar luminile vor fi supraexpuse. Ei bine, dacă temperatura de culoare a monitorului este prea rece, atunci încercând să faceți culorile naturale, probabil că veți obține doar o nuanță portocalie nenaturală la imprimare.
Din fericire, există multe soluții software și hardware care vă permit să calibrați monitorul pentru o reproducere mai precisă a culorilor. Vom acoperi în detaliu calibrarea, precum și câteva sfaturi utile pentru imprimantă pentru a acoperi întregul proces de creare a imaginii, de la editare până la imprimare.
Kitul Studio XR2 de la Colou Confidence vă permite să obțineți o culoare exactă atunci când fotografiați cu o cameră, să vă calibrați monitorul pentru a lucra în Photoshop și chiar să verificați modul în care imprimanta imprimă corect culorile. Toate componentele Studio XR2 pot fi achiziționate separat.
Color Conficene
Acest dispozitiv minunat poate analiza culorile, balansul de alb și luminozitatea monitorului, apoi poate ajusta aceste setări și poate crea profilul de culoare perfect. Ca rezultat, veți putea lucra cu imagini mai eficient.
Kit de verificare Color Manager
Calibrare automată
Cum sunt create culorile

Puteți regla manual culorile și luminozitatea monitorului folosind software gratuit, cum ar fi Adobe Gamma (consultați ghidul pas cu pas din dreapta). Cu toate acestea, calibrarea monitorului folosind glisoare nu este cea mai precisă modalitate. Dacă locul de muncă este lângă o fereastră, schimbarea luminii va afecta contrastul și culorile. Este posibil chiar să riscați „daltonism”, care va provoca erori în procesarea imaginii. Cu toate acestea, există multe dispozitive (cum ar fi Pantone hueyPro sau Spydeûexpress) concepute pentru a face procesul de calibrare simplu și convenabil. Ei bine, pentru a realiza reproducerea corectă a culorilor la procesare și imprimare, puteți utiliza dispozitivele tehnice suplimentare descrise mai jos.
Aceeași imagine poate arăta diferit pe afișaj și hârtie, chiar dacă calibrați corect monitorul. Motivul este diferitele moduri de creare a culorii.Pe display, nuanța se formează ca urmare a așa-numitei amestecări aditive a culorilor modelului RGB (roșu, verde, albastru). Cu această metodă, gama tonale este mai largă, iar imaginea apare mai „colorată” (decât cea
emite o imprimantă.
Chestia este că imprimantele, spre deosebire de monitoare, folosesc cerneală, iar acesta este un mod complet diferit de a crea culoare - subtractiv. De asemenea, important este și faptul că afișajul este de fapt o sursă de lumină, ceea ce înseamnă că nuanțele de pe acesta vor arăta întotdeauna mai strălucitoare decât pe imaginea imprimată.

CONSULTANȚĂ DE SPECIALITATE
Kitul de verificare a managementului culorii Kodak Color Professional include tot ce aveți nevoie pentru a vă calibra monitorul și indicatorul.
Efectuați întreținerea imprimantei înainte de a imprima o imagine. Pentru a face acest lucru, deschideți meniul „Proprietăți” și începeți procesul de calibrare a capului de imprimare și curățare a duzelor.
Acest card pliabil la îndemână vine într-o culoare vibrantă neutră de 18% pe care fotografii o folosesc pentru a identifica lumina. Partea inversă a cardului este albă, ceea ce înseamnă că puteți regla balansul de alb pe acesta pentru a preveni apariția unor deschideri inutile în imagine.
Setul Kodak include un disc cu fotografii digitale și versiuni tipărite ale acestor fotografii. Prin urmare, puteți compara imaginile de pe afișaj și hârtie și puteți verifica calitatea imprimantei prin imprimarea dvs. de un decantor foto.
Ultima verigă din lanț
Nu are rost să pierzi timp și bani în calibrarea monitorului și crearea unui profil de culoare dacă imprimanta nu poate oferi printuri de înaltă calitate. Cele mai comune și mai accesibile imprimante sunt cu jet de cerneală. Cu ajutorul duzelor speciale, acestea aplică picături de cerneală pe hârtie, creând mii de puncte colorate care formează imaginea.
Modele precum Epson Photo Stylus RX865 pot reduce dimensiunea picăturii (pentru a desena detalii fine) sau
mărește-l (acoperind suprafețe mari omogene). Datorită acestui fapt, imprimările de înaltă calitate sunt realizate mai rapid.
Majoritatea imprimantelor cu jet de cerneală folosesc patru tipuri de cerneluri pentru a crea imagini color; cyan, magenta galben și negru. Cerneluri suplimentare (cum ar fi magenta deschis) pot fi folosite

pentru a obține nuanțe mai realiste. Atunci când alegeți o imprimantă cu jet de cerneală, este mai bine să alegeți una care folosește mai multe tipuri de cerneală și are o rezoluție mai mare.
Calibrare gratuită
Pentru a calibra monitorul fără a utiliza dispozitive speciale, puteți utiliza programul Adobe Gamma. În Windows XP, faceți clic pe butonul „Start”, selectați „Panou de control” > Adobe Gamma, apoi faceți clic pe Expertul pas cu pas.
Profilul de culoare implicit ar trebui să fie sRGB ("s" înseamnă "standard"). Această opțiune este potrivită pentru grafica folosită pe web, dar pentru imprimare de înaltă calitate avem nevoie de profilul Adobe RGB1998. Îl alegem pentru că este mai potrivit pentru a lucra cu el
Imagini RGB, pe care le vom traduce în pro-
spațiu CMYK și apoi tipăriți.
În pasul următor, vom vedea un pătrat cu câmpuri albe, gri și negre. Cu el, trebuie să reglam contrastul și luminozitatea monitorului astfel încât negrul să devină complet negru, alb - complet alb și gri - cât mai întunecat posibil.
Dublu click
„Următorul” și intrați în meniul pentru ajustarea luminozității tonurilor medii. Pentru a lucra separat cu fiecare canal (roșu, verde și albastru), debifați View Single Gamma. Sarcina noastră este să mișcăm glisoarele pentru a ne asigura că culorile fiecărui dreptunghi și se potrivește cadrul său.
perdele și folosiți lămpi pentru a ilumina camera
Th» avvikOIзш pigya dàrwihow txsMjwur gazшлвi are Eitatfah Ih» cuntri sag-G4 tșy «țuttng the sbr unii Iha cari» bw Iadei mio lhepattemK yp».
WWowiDbIcuS M
Conditii ideale
Lumina de la fereastra nu poate crea doar reflexii enervante pe display, ci schimba si culorile vizibile in functie de vreme.Iluminarea intr-o zi innorata are o nuanta, iar intr-o zi insorita are alta.
Astfel de diferențe fac dificilă perceperea adecvată a imaginii pe afișaj și duc la erori în timpul corectării culorii. Pentru a minimiza influența factorilor externi, ar trebui să atârnați ferestrele cu întuneric gros
lumina zilei cu o temperatură de S000 K. Datorită acestui lucru, lumina nu va
prea cald (portocaliu) sau albastru rece), ceea ce înseamnă că precizia procesării va crește.
ATELIER FOTO 85
calibrare și imprimare
CALIBRAM CU SUMA
Principiul de funcționare al majorității calibratoarelor este același. Vom folosi dispozitivul Eu-One Display 2, care face parte din kitul Studio XR2 de la Colou and Confidence (apropo, puteți achiziționa și calibratorul separat). Instalați dispozitivul astfel încât să fie în centrul afișajului. Monitorul trebuie pornit cu aproximativ o jumătate de oră înainte de începerea procedurii, astfel încât să aibă timp să se încălzească.
Folosind un calibrator hardware
2 Lansăm software special. În timpul procesului de calibrare, afișajul va afișa diferitele nuanțe și diagrame de reglare în secvență, astfel încât calibratorul să poată face

măsurătorile și determinați setările adecvate de culoare, luminozitate și balans de alb.

Setări de culoare

$»«,π»4ζµ1 Cr»»t<v« Suri» «pЯMcвпi *.'« «ynthroniaid
Mine thisamtcoferMnines ter cwm-sumccl . ,.ian"g"nierrt

Acum că monitorul afișează culori precise la luminozitatea corectă, trebuie să ajustăm spațiul de culoare al Photoshop. Alegeți Editare > Setări de culoare din meniu, selectați Europe Prepress 2 din meniul derulant Setări sau dacă aveți instalată o versiune americană de Photoshop - North America Prepress 2. Ca rezultat, Photoshop va folosi Adobe RGB (1998) spațiu de culoare, care acoperă mult mai multe nuanțe, decât sRGB, care este implicit.

Gestionarea culorilor la imprimare

La sfârșitul lucrării, calibratorul va crea un profil de culoare (ICC), care va fi atribuit automat ca un
fişier monitor. Puteți verifica acest lucru făcând clic pe butonul „Start" și apoi selectând „Panou de control" > „Afișare". În meniul „Proprietăți" >
„Ecran", faceți clic pe fila „Setări", faceți clic pe butonul „Avansat" și selectați fila „Gestionare culori".

j Vom vizualiza și edita imaginile pe monitor (RGB) și vom imprima pe imprimantă (CMYK). Deoarece CMYK are o gamă de culori mai mică decât RGB, unele dintre culorile vizibile pe afișaj nu pot fi imprimate de imprimantă. Pentru a nu crea astfel de nuanțe, activăm un mod special de avertizare (View > Gamut Warning). Acum toate nuanțele care nu se imprimă din imagine vor fi îngrijite.

Q Pentru a face toate nuanțele din fotografie imprimabile, alegeți imagine > Mod > Culoare CMYK din meniu. Culorile de pe afișaj se vor schimba ușor (în special tonurile de albastru). Acum trebuie să convertiți imaginea înapoi în RGB (Imagine > Mod > Culoare RGB), deoarece majoritatea imprimantelor se așteaptă să imprime un fișier în acest spațiu de culoare. În plus, toate instrumentele și filtrele Photoshop sunt disponibile în RGB.

Rezultatul depinde de sursă

Așadar, am calibrat monitorul, ajustând corect luminozitatea, contrastul, balansul de alb și obținând o reproducere corectă a culorilor. Apoi am procesat fotografia în spațiul de culoare Adobe RGB (1998) - și acum suntem în sfârșit gata să imprimăm. Pentru ca imprimanta să fie inclusă în procesul de gestionare a culorii, trebuie să verificăm modul în care procesează informațiile de culoare ale imaginii noastre.

Selectați File > Print din meniu și selectați Color Management din meniul derulant Output. Marcam Color Handlirig ca Photoshop Manages Colors, un profil de imprimantă ca Working RGB - Adobe RGB (1998). Puteți verifica rezultatul utilizând fereastra de previzualizare. Apoi apăsați Prinț.

Pentru cele mai bune rezultate, cel mai bine este să utilizați hârtie de calitate (cum ar fi Epson Premium Glossy), deoarece imaginea imprimată pe hârtie ieftină este probabil să fie neclară și plictisitoare.

Dacă imaginea originală nu este de înaltă calitate, nu este nevoie să cumpărați un calibrator scump și să setați spațiul de culoare la Adobe RGB (1998). Camerele compacte ieftine sunt de obicei echipate cu obiective mediocre care

Acestea cauzează adesea distorsiuni de culoare, cum ar fi aberația cromatică (contururi violete în jurul zonelor contrastante). Pentru a păstra cât mai multe informații despre
color, fotografiați în format RAW. Unele camere, în special Canon EOS 350D, vă permit să utilizați spațiul de culoare Adobe RGB (1998). Datorită acestui fapt, camera în sine, Photoshop și imprimanta pot funcționa mai ușor.
86
ATELIER FOTO
STEA ROCK CA FOTOGRAF
OdigitalPhoto
12 DECEMBRIE (68) 2008* JURNAL DESPRE FOTOGRAFIE DIGITALĂ
LEGENDARUL THOMAS HÖPKER
BUTAN
CREATIV DE NOAPTE
ÎN LENTILE - MÂNARE!
unealta de tras
Instrument
pete
Dacă oricare dintre instrumentele Photoshop poate fi numit uitat nemeritat, atunci acesta este Smudge. Astăzi vom încerca să spunem întregul adevăr despre caracteristicile sale ascunse.
Instrumentului Smudge i se acordă de obicei o atenție jenant de puțină. Într-adevăr, s-ar părea, de ce avem nevoie de o funcție, al cărei scop principal este acela de a mânji imaginea? În acest articol, vom demonstra cum Smudge vă permite să obțineți rezultate uimitoare chiar și fără ajutorul altor mijloace. De exemplu, vom transforma această fotografie într-o pictură digitală folosind doar Smudge.
Acest instrument este uimitor de versatil, datorită în mare parte faptului că puteți utiliza diferite pensule Photoshop cu el. Apropo, tehnica descrisă este perfectă pentru prelucrarea portretelor. Cu alte cuvinte, un instrument simplu ne deschide posibilități cu adevărat nelimitate.
Deci, alegeți Smudge. Acum vă vom arăta că puteți crea imagini impresionante fără a apela la pensule. Și chiar vom desena cu un deget, fără să ne murdărim deloc cu vopsea.
Pentru a procesa zone cu o cantitate mică de detalii, este mai bine să folosiți o perie cu un diametru mare și, în același timp, să creșteți gradul de influență al instrumentului Smudge (parametrul de rezistență). Când vine vorba de zonele critice, totul trebuie făcut invers. Și este, de asemenea, de dorit să înveți să gândești ca un artist - ajută foarte mult.
J
Alegerea pensulei potrivite
Lucrul în modul Sampie All Layers
Instrumentul Smudge, la fel ca instrumentul Pensule, vă permite să alegeți dintr-o varietate de pensule, așa că nu ne limităm doar la cele rotunde cu margini neclare sau ascuțite. Pensule suplimentare Photoshop sunt în kituri separate care pot fi descărcate din panoul Pensule. Pentru a face acest lucru, faceți clic pe săgeata mică din colțul din dreapta sus al panoului, selectați setul dorit și faceți clic pe OK. Toate pensulele adăugate sunt afișate ca pictograme și le putem activa pe oricare dintre ele selectând mai întâi instrumentul Smudge. Pentru a reveni la setul implicit de pensule, faceți clic din nou pe săgeată și selectați Resetați pensule.

Când utilizați instrumentul Smudge pe un strat separat, este important să verificați opțiunea Sample All Layers din bara de opțiuni. Dacă nu se face acest lucru, Smudge va afecta doar stratul activ, iar dacă este gol, nimic nu se va schimba. Cu toate acestea, puteți procesa și stratul de fundal (sau copia acestuia) - atunci nu este necesar să bifați caseta.
Ecft Image Layer Selectați Făter Analiză Vizualizare Fereastra Hdp
)|» | Eu perii! IP i Mod "Il torma)............" { Strêftÿhs j P
Swnpb AlUyars P^
____*1
Nare: | OK 1
F Utilizați stratul anterior pentru a crea Oppino Mask Anulare |
Cotor: [□Niciuna 3
Mod: j Normal 31100 ¡ k | %
F .;,4o neutru ccfor există pentru mod,)
88 MAGAZIN FOTO
unealta de tras
Diametrul și impactul periei pot fi modificate cu stiloul prin ajustarea opțiunilor Size Jitter și Strength Jitter din panoul Perii. Aceasta este ambele-
Când lucrați la un astfel de proiect, cel mai bine este să lăsați fundalul neatins și să faceți toate manipulările pe un strat separat. Cu toate acestea, în acest caz, este necesar să bifați caseta de selectare SampëAII Layers din panoul de setări, după ce ați activat anterior
sinterizarea libertății și flexibilității suplimentare atunci când utilizați instrumentul Smudge.
Dacă activați modul Pictura cu degetul, atunci instrumentul Smudge nu numai că poate păta imaginea, ci și desena. Principalul lucru este să marcați nuanța corespunzătoare ca culoare principală. Modul Finger Painting vă permite să oferiți imaginii un realism suplimentar.
_________________'________________________________
Adăugarea texturii
Simulând o tehnică artistică reală, puteți face rezultatul și mai credibil prin aplicarea unei texturi imaginii.
Faceți clic pe stratul de sus, alegeți Strat > Strat Fili nou > Model din meniu, apăsați OK. În fereastra Pattern Fili, faceți clic pe pictograma de selecție a texturii, apoi pe săgeata mică din colțul din dreapta sus al meniului care se deschide și selectați Artists Surfaces. În meniul de selecție a texturii, selectați Canvas (sau orice doriți). Creșteți puțin valoarea parametrului Scale (îl puteți schimba oricând mai târziu făcând dublu clic pe stratul de ajustare). Apăsăm OK.
În panoul Straturi, setați modul de amestecare pentru stratul activ la Soft Light ht. De asemenea, puteți reduce opacitatea dacă doriți - cu cât este mai mare opacitatea, cu atât textura este mai vizibilă.
Cel mai natural mod
Șoarecii fac parte din trecut
Dacă marcați l_____________________
~r. fit Image Layer Sstetì F&er Ar>tfy« Vizualizare wmdow Hdp
bifați Degetul X ,_3,
n. B™* || * „Medajl aneam (pm |, | PSnJ.ULi.4, P Ana*
Pictând în panoul de setări, instrumentul Smudge nu numai că va estompa imaginea, dar o va și picta în culoarea principală. Dacă reduceți valoarea parametrului Forță, această culoare va rămâne doar la începutul cursei, iar la valori mai mari va rămâne pe toată lungimea. Puteți specifica o nouă culoare de bază fie cu instrumentul EyedReg,

fie selectând nuanța dorită din panoul Culoare. Modul Finger Painting este deosebit de convenabil în etapa finală a lucrării, când imaginea trebuie pictată într-un ton spectaculos.
Deși un mouse este bine pentru a lucra cu instrumentul Smudge, este mult mai convenabil să folosești o tabletă grafică sensibilă la presiune. Folosind o astfel de tabletă, puteți controla
reglați diametrul periei și gradul de impact al acesteia variind presiunea asupra stiloului. Acest lucru face fluxul de lucru mai intuitiv și deschide oportunități suplimentare pentru creativitate.
Pentru a activa acest mod, apăsați F5 de pe tastatură pentru a deschide panoul Pensule. Mai multe detalii despre setări sunt descrise în bara laterală.
FOTO CA GERSKAYA
unealta de tras
NU UN ÎNTUNEC, CI O CAPOPERĂ!
Desenați cu Instrumentul Smudge
Pictograma Smudge se află pe bara de instrumente în același grup ca și GUI Sharpen. Dacă instrumentul Smudge nu este vizibil, trebuie să faceți clic pe Nu Blur sau Sharpen și, fără a elibera butonul mouse-ului, selectați pictograma deget.
2
~1
LJ
Dacă culorile imaginii finite par prea plictisitoare, acest lucru poate fi întotdeauna corectat cu un strat de ajustare. În panoul Straturi, faceți clic pe stratul superior și alegeți Strat > Strat nou de ajustare» Nuanță/Saturație. Mutați glisorul Saturație puțin la dreapta, faceți clic pe OK.
Încărcați imaginea originală, selectați în meniul Filtru > Blur > Surface Blur, marcați Radius 5 și Threshold 9. Faceți activ instrumentul Smudge, creați un nou strat. În lista de pensule, selectați Dry Brush.
Apăsați F5 pentru a afișa panoul Pensule. Faceți clic pe un articol Alte dinamici și marcați Presiunea Rep. Pe
Setați panoul de setări la Forță 90%.
Acum, cu mișcări rapide umbrim cerul. Scădeți diametrul periei și pictați peste linia orizontului în principal cu linii verticale.
Creați un nou strat (Ctrl + Shift + N). În panoul Pensule, încărcați setați perii groase și grele, alegeți o perie
Rotundă aspră. Setați următorii parametri: Strength - 50, Strength Control - Rep Pressure. În secțiunea Dinamica formei, specificați: Control dimensiune - Presiune rep, Minimum
Dimensiune - 80%. Acum, aplicând mișcări orizontale și verticale, procesăm apa.
Să creăm un alt strat. Faceți clic pe săgeata din colțul din dreapta sus al meniului de selecție a pensulelor și selectați Resetare pensule.
Apoi activați pensula Chalk. În setări, marcați Controlul mărimii și Controlul puterii ca Presiune rep. În panoul de setări, setați Forța la 100% și cu o perie cu diametru mic, desenați peste zonele luminoase ale imaginii.
Aplicam o multime de lovituri in directii diferite. Dacă este necesar, reduceți diametrul periei. La prelucrarea unor suprafețe mici de teren, trebuie aplicate lovituri astfel încât să repete forma contururilor acestuia. Cu mișcări rapide, trageți câteva linii scurte de relief.
Învățați să aplicați corect loviturile

În timp ce pictura cu instrumentul Smudge înseamnă în esență mutarea pixelilor dintr-un loc în altul, este important să abordați procesul din punctul de vedere al artistului. Succesul acestei tehnici depinde în mare măsură de modul în care sunt aplicate loviturile. De exemplu, imaginea se va dovedi mai bine dacă, atunci când procesați zone cu o cantitate mică de detalii (în cazul nostru, cer și apă), utilizați o perie cu un diametru mare, setând o valoare ridicată pentru parametrul Forță. Când vine vorba de zone cu o mulțime de caracteristici mici, dimpotrivă, ar trebui să specificați un diametru mic și o valoare scăzută de rezistență, crescând în același timp scara. Conturile ar trebui să fie multidirecționale - atunci va exista sentimentul că avem o imagine pictată cu o pensulă. În general, este foarte util să studiezi cu atenție picturile reale, încercând să înțelegi modul în care artiștii au aplicat lovituri pentru a obține acest sau acel efect.
Lucrând la mici detalii
Folosind metodele descrise, puteți obține cu ușurință imagini impresionante care seamănă foarte mult cu picturile reale cu doar instrumentul Smudge. Cu toate acestea, succesul depinde în mare măsură de mici detalii, peste care va trebui să munciți din greu. În astfel de cazuri, pentru a face lucrul mai convenabil, ar trebui să măriți scara, să setați un diametru mic al periei
și variați valoarea parametrului Strength. În ilustrație, puteți vedea cât de fin sunt prelucrate detaliile în partea centrală a imaginii noastre.
FOTOGRAFIE ASTERSK YAYA
unealta de tras
ESTE DESTUL DE LUBRIFICAT... Si este minunat!
b Faceți clic pe stratul original (de fundal), activați instrumentul Eyedropper. Luăm o mostră de nuanță deschisă pe unul dintre iahturi. Apoi alegeți Selectați > Gamă de culori din meniu. Verificați Fuzziness 80 și faceți clic pe OK. Alegeți Editare > Lipire din meniu. Pentru noul strat, setați Opacitatea la 65%.
7 Selectați din nou instrumentul Smudge și debifați Sample All Layers din bara de opțiuni. Folosiți aceeași perie ca înainte, dar setați un diametru foarte mic. Prelucrăm zonele adăugate. Nu este necesară o atenție specială aici, principalul lucru este să ungeți bine marginile noilor fragmente, astfel încât fundalul să poată fi văzut prin ele.
θ Creați un alt strat. Bifați caseta de selectare Sample All Layers din panoul de setări. În meniul de selecție a pensulei, încărcați setul de pensule umede. Selectați peria cu perie cu vârf mediu cu flux gros. Setăm un diametru foarte mic, marchem Controlul rezistenței ca Rep Presiune și procesăm liniile drepte ale clădirilor.
A."
În această etapă, trebuie să aplicați o mulțime de mișcări verticale, variind presiunea asupra stiloului. Ca urmare, vom înmuia contururile clădirilor și ale iahturilor. Apoi, apăsând foarte ușor sau setând Puterea la o valoare foarte mică, puteți estompa ușor liniile prea ascuțite.
10
Creați ultimul strat nou (Ctrl + Shift + N). Setați Controlul puterii periei la Off. Selectați instrumentul Eyedropper și luați o probă de o nuanță deschisă pe apă. În panoul de setări, bifați Finger Painting. Acum putem picta folosind nuanța pe care tocmai am primit-o. Adăugați evidențieri cu mișcări scurte.

Continuăm să aplicăm linii de culoare în diferite locuri ale imaginii, eșantionând nuanțele cu instrumentul Eyedropper. Pentru varietate, puteți adăuga o textură ușoară folosind peria uscată.
Organizarea corectă a muncii
Moduri de putere și amestecare
Este mai convenabil să desenați cu instrumentul Smudge nu într-un singur strat, ci în mai multe. De exemplu, atunci când creați un peisaj, este mai bine să alocați straturi separate pentru diferite elemente (cer, pământ, apă). Acest lucru îl face mult mai ușor de controlat
gradul de procesare, în plus, puteți afișa doar o parte din stratul „pătat” (cum am făcut în tutorial) pentru a adăuga detalii fine în zonele cheie ale imaginii.
Spre deosebire de instrumentul Pensule, instrumentul Smudge nu are un parametru Opacitate, acesta este înlocuit cu Forța (vezi panoul Opțiuni). Puterea controlează măsura în care este afectată Smudge. Dacă setați o valoare mare, atunci imaginea va fi deformată pe tot parcursul cursei (efectul se va slăbi doar spre sfârșit). O valoare scăzută va provoca doar o ușoară deplasare a pixelilor. De asemenea, puteți desena cu instrumentul Smudge, verificând diferitele moduri de amestecare (Mod) în panoul de setări. Vă recomandăm cu căldură să experimentați cu ele. Dacă selectați Întunecare, atunci Smudge le va afecta numai nuanțele închise, iar dacă Deschis, numai pe cele deschise. Acest lucru este convenabil atunci când este necesar să imitați o imagine reală, păstrând parțial detaliile.

Drepturi de autor
Fotograful, ilustratorul sau artistul digital de azi se confruntă uneori cu greu. Nu numai că, munca creativă cinstită este presărată cu nevoia de a căuta cunoștințe utile, de a comunica cu directori de artă pretențioși și nu întotdeauna plăcuti și de a construi editori. Și, dacă vrei să faci bani din toate acestea, trebuie să creezi lucrări la comanda oamenilor care nu înțeleg nimic din profesia ta. Așadar, trebuie să rețineți constant că acționați și lucrați în complexul labirint al domeniului dreptului de autor. Legile de aici se schimbă constant: ieri a fost posibil să filmați oamenii pe stradă fără piedici, dar astăzi, spun ei, trebuie să luați o chitanță de la fiecare persoană care a intrat în cadru pe care nu-l deranjează. Chiar ieri în Rusia a fost posibil să desenezi orice și să faci orice fel de colaje. Acum există niște reguli greu de înțeles în acest sens.
Pentru a înțelege câteva aspecte ale situației legale de astăzi, am venit cu un fotograf abstract și artist digital Vasily. Lucrează pentru diverse reviste, pentru care realizează ilustrații foto, colaje și pur și simplu le vinde fotografii.
Am compus mai multe povestiri din viața sa profesională și l-am rugat pe Vladimir Lvovich Entin, cunoscut specialist în drepturile de autor, să le comenteze.
O revistă cu orientare profesională l-a invitat pe Vasily să-i ia un interviu și să-și publice portofoliul. Acest lucru este grozav, iar Vasily ar fi sărit de bucurie, dar și-a executat toată munca la comandă de la alte publicații. Ei par să dețină toate drepturile.
Cum ar trebui să fie în această situație? Și ce să faci în viitor pentru a te proteja de amenințarea de a încălca drepturile altor persoane într-o situație similară?

Aici trebuie să înțelegeți procesul de transfer al fotografiilor. Unele reviste i-au ordonat lui Vasily, să zicem, să tragă. Au întrebat: O vei face? - Nicio problemă, o voi face. Și așa a dat clic pe poze, a venit la redacție și le-a dat; Aș putea chiar să dau negative dacă le-aș filma pe film.
Ce s-a întâmplat? Transferul unui obiect material. Legislația prevede clar că drepturile de autor și drepturile asupra unui obiect material sunt două lucruri diferite. El poate imprima apoi oricâte copii ale acestor fotografii îi place și să le vândă oricui, atribuirea obiectelor materiale nu înseamnă cesionarea dreptului de autor pentru utilizarea lor. Pentru a imprima aceste fotografii pe hârtie și a le vinde la un chioșc, revista trebuie să încheie un acord, și acesta trebuie să fie în scris.
Dacă a existat o anumită hârtie, care a precizat ce anume a fost instruit să elimine Vasily și cum ar trebui să o facă, această lucrare se numește un acord de comandă. În acest caz, toate drepturile de autor, cu excepția celor pe care Vasily și le-a rezervat în mod special, rămân la jurnal. Acest lucru îi oferă fotografului care își cunoaște drepturile libertatea de manevră.
Vasily poate scrie că permite utilizarea acestor fotografii numai în formatul acestei publicații tipărite. La televizor și în publicitate nu mai este permisă. El poate chiar să scrie că își rezervă alte drepturi de a folosi această fotografie oriunde.
Legislația cunoaște două tipuri principale de cesiune de drepturi: înstrăinarea dreptului exclusiv (pe principiul „a fost al tău - a devenit al nostru”, și nu mai există drepturi de utilizare) și acordarea unei licențe cu condiții restrictive care sunt convenită de părți.O licență poate fi exclusivă atunci când Vasily dă dreptul la o fotografie sau ilustrație foto unei anumite reviste și nu o poate acorda nimănui altcuiva, sau neexclusivă, atunci când o poate oferi tuturor celor care o solicită. .În acest din urmă caz nu vor fi probleme cu publicarea portofoliului.
Drepturi de autor
EXPERT
Vladimir Lvovich Entin
Candidat la Drept, Avocat al Colegiului Klishin & Partners Fost Reprezentant al RA pentru Proprietatea Intelectuală în Europa de Vest, a predat la Sorbona.
Susține un curs special „Proprietatea intelectuală în dreptul european” la Institutul de Stat de Relații Internaționale din Moscova al Ministerului Afacerilor Externe al Federației Ruse.
C-Ă este ionizat pentru protecția dreptului de autor. Autor a peste 120 de lucrări științifice în mai multe limbi.
În următorul său colaj foto, Vasily a folosit fotografia altcuiva fără să-l întrebe pe autor. Colajul a fost făcut chiar așa, după cum se spune, pentru suflet. Dar colajul a ieșit atât de bun încât Vasily a vrut să-l includă în portofoliul său sau chiar să-l vândă unei publicații ca ilustrație.
Ce ar trebui să facă pentru a nu încălca drepturile autorului fotografiei?
Aici vom pleca de la adevărul elementar că nu este bine să iei pe al altcuiva fără să întrebi. De îndată ce luați ceva de la altcineva și îl asamblați în ceva propriu sau eliminați o parte a imaginii cu Photoshop și înlocuiți alta, vă confruntați cu dreptul de a recicla. Prin lege, dreptul de prelucrare a imaginii originale aparține autorului

fotografiei. Există o singură excepție: dacă faci ceea ce faci în acest scop
realizarea de desene animate. Adică, colajul final este în mod clar parodic sau caricatural în natură, dar acesta este singurul caz în care acest lucru este permis.
De asemenea, puteți lua întreaga lucrare a cuiva dacă o puneți într-o postare de informare, folosiți o imagine într-o cheie de știri; de exemplu, spuneți că un fotograf a făcut așa și o fotografie și cât de grozavă este. În acest caz, imaginea joacă rolul ilustrației.
Dar este imposibil să-l refaci pe al altcuiva fără acordul autorului. Este mai ușor să fii de acord cu autorul să-și folosească opera într-un colaj. Și desigur, să emită un contract sub formă de licență.
Există o altă situație similară. De exemplu, actul lui Marcel Duchamp, care și-a adăugat celebra sa mustață Mona Lisei. În acest caz, Gioconda nu este jignită, deoarece drepturile de autor și dreptul de reluare nu sunt protejate pentru totdeauna, ci doar
în timpul vieţii autorului plus încă şaptezeci de ani după moartea sa. În consecință, nu pot fi formulate pretenții de proprietate împotriva lui Duchamp.
Un alt lucru este că abstractul „La Gioconda” poate avea admiratorii săi care vor spune că aceasta este o blasfemie și o batjocură la adresa imaginii ei strălucitoare și va încerca să-l tragă la răspundere pe abstractul „Duchamp” pentru că a încercat să-i defăimeze fizionomia.
Ei bine, dacă imaginea finală este folosită ca ilustrație pentru procesul de creare a unui colaj, ea devine la egalitate cu ilustrația de știri și, din nou, nu pot exista plângeri aici. Există, de fapt, destul de multe nuanțe aici. Dacă, de exemplu, în „Cina în vârful unui zgârie-nori” fețele membrilor familiei tale sunt înlocuite cu fețele constructorilor, o astfel de imagine este considerată și ca o parodie și ca o caricatură.
ATELIER FOTO
eu
Drepturi de autor
Ekaterina Rykova
VIVA
Pentru L£SS I tr χ· HÁf'·
© Ekaterina Rykova
© Ekaterina Rykova
Desigur, o fată poate fi pricepută din punct de vedere juridic și poate semna un acord care delimitează drepturile de utilizare Permite, să zicem, să-și folosească fotografia în reviste lucioase și interzice-o în publicitate.
Referitor la filmarea într-un loc public. Dacă ai fotografiat aceeași fată pur și simplu mergând pe stradă și nu este nimeni altcineva în cadru, ea este considerată subiectul principal și este necesară și permisiunea aici. Dacă este clar că în apropiere există o stație de troleibuz și mai sunt un milion de oameni în cadru, atunci nu este evident că fata este obiectul principal și o astfel de permisiune nu poate fi obținută.
Altfel, o persoană poate spune că contemplarea fizionomiei sale pe un banner stradal i-a provocat suferințe morale și chiar fizice îngrozitoare. O astfel de suferință, să zicem, încât a condus în Lexusul altcuiva din frustrare, iar acum l-a lăsat pe fotograf să plătească pentru toate daunele, iar persoana a fost pur și simplu sub influența stresului.

Sau, dacă nu s-a întâmplat așa ceva, avem dreptul la intimitate, care este evident încălcat dacă cineva poate privi fața unei persoane și nu și-a dat consimțământul. În acest caz, persoana poate de asemenea să dea în judecată.
Pentru un anumit proiect, Vasily avea nevoie să facă poze cu oamenii de pe stradă. Problema este că nu are absolut nicio idee despre poziția legislației ruse cu privire la astfel de filmări; Am auzit ceva despre „dreptul la portret”, dar în detalii nici nu își imaginează ce este. Poate să facă o poză cu o persoană pe stradă? Câți oameni ar trebui să fie în cadru pentru ca această persoană, care și-a găsit fotografia într-o revistă, să nu-l dea în judecată pe Vasily?
Să presupunem că îi plăcea o fată drăguță de pe stradă. Ei bine, așa se armonizează cu peisajul, că fără el chiar acest peisaj își pierde complet tot farmecul. Se apropie de ea și îi spune: „Dragă fată, ești atât de frumusețe încât vei decora orice coperta cu tine însuți. Hai, o să pozezi puțin pentru mine și-ți dau o mie de ruble pentru asta. Semnați aici că sunteți de acord și nu aveți plângeri. „Fata se gândește:” O mie de ruble și un tablou mic - da, nicio problemă!
În codul nostru civil, relativ recent, a apărut o mică completare la articolul 152, care spune: pentru a folosi imaginea unei persoane, trebuie să obțineți acordul acesteia dacă fotografia nu a fost făcută într-un loc public, sau persoana a pozat pt. o taxa. Și acum, dacă această semnătură există, toate restricțiile privind utilizarea fotografiei dispar imediat; Poți face orice cu o fotografie.

Drepturi de autor
Cumpărând un ziar de la un chioșc, Vasily, cu uimire și indignare, și-a găsit chiar pe prima pagină lucrarea sa fotografică, care, de altfel, era agățată pe site-ul său de portofoliu personal; fără a menționa paternitatea, citarea sursei și, desigur, fără niciun indiciu de taxă viitoare.
Ce ar trebui să facă? Și cum să vă protejați drepturile de autor în viitor în situații similare?
Plasarea unei imagini într-un portofoliu înseamnă că oricine se poate familiariza cu ea cu ușurință: descărcați-o pe computerul său și priviți lung și atent. Dar dacă un astfel de „oricine” tipărește această imagine în publicația sa sau o vinde în altă parte, aceasta se încadrează în conceptul de „utilizare”. Și ca să poți folosi legal ceva.
trebuie să obțineți permisiunea autorului.
Aici Vasily are dreptul să prezinte totul
pretenții pentru utilizarea ilegală a operei sale. Trebuie doar să scrieți o revendicare
au fost în așa și într-atâta număr din ziarul lor despre hack-uri la acea dată. În acest sens, cer și
plătiți-mi o taxă pentru utilizarea acestuia sau contactați-mă la un astfel de număr
acest lucru nu se va face, îmi rezerv dreptul de a merge în instanță.” Și, în consecință.
mergeți în instanță dacă nu este cazul.
pentru a rezolva problema plății. Dacă
scrisoare către acest ziar: „Mă bucur că ți-a plăcut atât de mult fotografia mea încât ai reprodus-o
© Ekaterina Rykova

Vasily a decis să facă o plimbare în metroul din Moscova cu o cameră și un trepied pentru a surprinde frumusețea metroului rusesc. Dar, de îndată ce trepiedul a fost așezat într-un loc convenabil, cu un unghi bun, un bărbat în uniformă a apărut imediat la orizont, declarând că „nu are voie să tragă aici”. Frustrat, Asily a ieșit în oraș și imediat. am văzut un centru de birou de farmec nepământesc în razele soarelui care apus, încercând să-l imortalizeze frumos, a fost oprit politicos de oameni în costum, care l-au sfătuit cu blândețe să șteargă toate fotografiile, să închidă obiectivul și, în general, să facă o plimbare undeva departe. , pentru că: Acesta este un birou privat, tinere.
Au dreptate acești oameni? Ce nu ar trebui să fie fotografiat, dar ce poate fi? Și cum se poate comporta Vasily cu astfel de oameni din punct de vedere legal?
În ceea ce privește metroul, acesta este o relicvă a vremurilor în care metroul făcea parte din Ministerul Căilor Ferate și era considerat un obiect strategic. Prin urmare, era interzis să fotografiezi ceva acolo. Astăzi, aceste interdicții au fost în mare măsură ridicate, dar temerile reziduale rămân. De regulă, ei pot aborda și interzice ceva atunci când văd echipamente profesionale. Cel mai adesea, în acest caz, ei vor întreba dacă fotograful abstract Vasily a primit permisiunea administrației. Această permisiune, apropo, nu este greu de obținut, trebuie doar să plătiți puțin. Ca în muzee, unde un bilet cu fotografie și un bilet fără fotografie costă diferit.
Cât despre polițistul care se apropie: în orice caz, Vasily este obligat să îndeplinească cerințele reprezentantului autorităților. Desigur, nimic nu-l împiedică, dacă acest reprezentant nu se află în apropiere, să facă o poză și să-și ascundă camera.
Dar chiar dacă îi dovedește acestui polițist corectitudinea poziției sale și are o lucrare cu o remarcă sau un comentariu scris al unui avocat, o persoană în uniformă poate spune bine: „Uite, am văzut totul într-un sicriu. Ai nevoie de echipamentul tău intact sau rupt? Și apoi, știi, trepiedul tău este instabil, e pe cale să cadă.
Așa este povestea cu birourile private. Obiecte
arhitecturi situate intr-o zona deschisa, cu fata, spre exemplu, spre strazi, puteti face poze. Un alt lucru este că este imposibil fără permisiunea proprietarilor să tragă în interiorul clădirii sau de pe teritoriul obiectului. În ceea ce privește filmarea aspectului, nu există alte restricții. Traversați drumul și trageți.
ATELIER FOTO

Vasily i s-a propus să realizeze un proiect destul de profitabil, pentru care a trebuit să facă mai multe fotografii nud și să le proceseze într-un editor grafic. A fost de acord, dar camarazii cunoscători i-au spus lui Vasily multe povești înfricoșătoare despre condițiile pe care trebuie să le respecte pentru a nu încălca nimic din lege. În special, Vasily, spun ei, a trebuit să înregistreze întreaga fotografiere pe un disc cu o fotografie a pașaportului modelului făcută în aceeași zi. În caz contrar, procesele, amenzile și alte necazuri amenință.
Este adevarat? Și dacă nu, care sunt regulile de lucru cu fotografia de nud?
Lucrul cu fotografia de nud este un lucru delicat. Există o serie întreagă de probleme legate aici. În primul rând, trebuie să aveți dovezi incontestabile că permisiunea de a folosi imaginea nud a fost

dată de persoana care a făcut obiectul fotografierii. În al doilea rând, persoana care a dat o astfel de permisiune a acționat liber și a înțeles toate consecințele permisiunii care i-a fost acordată. Era un cetățean adult care era responsabil pentru acțiunile sale și nu se afla sub influența alcoolului sau a drogurilor. În al treilea rând, aceasta înseamnă că simpla confirmare că o persoană a pozat contra cost nu este suficientă. În al patrulea rând: trebuie să obțineți consimțământul pentru toate tipurile propuse
utilizarea imaginii în conformitate cu cerințele articolului 152.1. Codul civil al Federației Ruse, deoarece utilizările neaprobate în caz contrar vor fi considerate prejudicii intenționate la onoare, demnitatea și reputația de afaceri a persoanei implicate în împușcătură.
Concluzie. Nu se cere nimic supranatural, dar toate cerințele Codului civil trebuie respectate cu atenție.

ZOOM
Nikolai Bașkirev
AUTOR
NIKOLAY BASHKIREV (ARLEKIN),
Fotograf, artist, Novosibirsk arle-kin, photosight.ru
Ce este un artist? Cum se deosebește de o persoană care poate desena, fotografia, compune poezie? Probabil, prin faptul că simte niște fire invizibile care leagă toate viețuitoarele... Vede tiparele memoriei, aude poveștile vântului, simte greutatea gândului, poate atinge prospețimea... Este capabil să recunoască un sentiment în naștere, poate scrie o scrisoare de dragoste nicăieri... Astăzi, oaspetele nostru este o astfel de persoană - artistul Nikolai Bashkirev, un om care a reușit să-și dezvelească sufletul cu ajutorul unui aparat de fotografiat și al unui editor grafic.
Forma Gândirii

Ideea Neagră
i
Am studiat îngrozitor, nu am cedat în fața sistemului, am fost un învins
și băiețel detestabil"

roșu îmbătrânit
ȘI
ikolay, de ce te numești Arlequin, de unde vine o astfel de poreclă?
- Aceasta este o imagine grozavă care mi se potrivește
personaj: Sunt la fel de comic și scandalos în viață.
— Apropo de asta, povestește-ne puțin despre viața ta.

- În mod magic, după ce am terminat linia de asamblare a nouă clase de liceu, am intrat la Colegiul de Mașini-Unelte din Novosibirsk, unde eram în inactivitate psihologică și psihică. După ce m-am târât de urechi până în al patrulea an, am părăsit această instituție fără rezultate pe hârtie. Puțin mai târziu, după ce a descoperit lumea minunată a artei, a devenit
să mă educ citind o mulțime de cărți despre artiști și examinând lucrări - asta m-a inspirat. Am încercat să copiez diferiți creatori, dar rezultatele, desigur, au fost ridicole. Am încercat să intru într-o școală de artă, dar a existat un fel de barieră psihologică, toate încercările au fost zadarnice. Timpul a trecut, iar prin magia realității, am avut ocazia să lucrez într-o tipografie. Studiind editorii grafici, am fost uimit de posibilitățile programelor. Acolo am urmat un curs sigur.
- Deci spui - într-un mod magic, prin magie... Este magia pentru tine o astfel de vorbă? Sau chiar există în viața ta?
- Un indiciu? Am fost un student îngrozitor, nu am cedat în fața sistemului, am fost un ratat și un băiețel detestabil și mă bucur că iadul s-a terminat.
— Acum ești un pic dezordonat. Există un nume pentru direcția în care lucrați?
— Este greu să descriu metoda mea de limbaj vizual... Pur și simplu disec sentimentul, îmi țin respirația - și voila, striptease-ul plin de suflet este gata. Fac toate pozele exclusiv sub presiunea bucuriei sau a depresiei groaznice.
- Si ce mai?
- În cea mai mare parte, toate funcționează cu o părtinire depresivă. Așa funcționează.
ATELIER FOTO
101
ZOOM
Nikolai Bașkirev
¿ ¿ Sunt foarte exigent cu mine, după ce am terminat unele dintre lucrări, o admir, iar după câteva zile s-ar putea să nu fiu mulțumit de rezultat, iar acesta rămâne în imensitatea computerului meu în uitare »
Poate credeți că sunt masochist, dar vă asigur că nu sunt, totul este decor și nobil.
—Ήβτ, știm perfect că tristețea inspiră mult mai mult... Dar munca ta nu este tristă. Nu, nici ei nu sunt amuzanți... În general, nu se pretează la definiții pământești obișnuite. Cum ți-ai imagina ce sunt?
- Mai degrabă din domeniul metafizicului.
Fotografia este hobby-ul tău sau mai mult? De cât timp desenezi?
„Această desfrânare emoțională se desfășoară deja de trei ani pământeni, încerc să analizez mult, absorbind alte imagini, să studiez toate procesele, ca în fotografie.
cât şi în editorii grafici. Așa că pot spune cu încredere - sunt deja dincolo de un hobby.
„Deci subliniezi — anii Pământului… Așa e…” Poate că ești de pe altă planetă?
- Nu exclud o asemenea posibilitate. Poate de pe altă planetă necunoscută.
— În viitor, te vezi ca un tip slab profesionist? Sau va rămâne creativitatea o metodă de eliberare psihologică?
- Dacă nu să disimulez, atunci da, mă văd ca un profesionist. Trebuie să lucrezi mult pe tine. Apropo, am scris câteva dintre lucrările mele

eu

ZOOM
Nikolai Bașkirev

Nikolai Bașkirev
afloriment de toamnă
■■ și „Dacă apare o idee, ■ și” „și atunci nu contează pentru mine cine este, un model sau o persoană obișnuită, principalul lucru este să duc la îndeplinire planul”
ulei și mi se potrivesc destul de bine, așa că mergeți mai departe cu cântecul.
- Adică, fără niciun motiv, le-ai luat și le-ai desenat fără pregătire și ai reușit imediat? De unde a venit la tine? Poate ai fost un artist celebru într-o viață trecută? Dacă da, atunci mă întreb care?
– Ei bine, unul la unu, desigur, nu a funcționat, cu erori, desigur, dar sunt mulțumit. Și dacă vorbim despre pregătire, acum există multă literatură și tutoriale video
sentimente fragile
pe acest punct de vedere, astfel încât, după ce ați studiat tehnicile, puteți începe de undeva. Miezul creativ l-am moștenit de la mama, este și o persoană creativă, iar despre cine a fost artistul, chiar îmi este greu să răspund.
Care sunt hobby-urile tale în afară de desenat?
– Studiez programe noi, precum 3DMax, Zbrush. Cu capacitățile lor, puteți merge mai departe și mai interesant pentru a întruchipa ceea ce doriți.
- Personajele tale sunt oarecum artificiale, le faci așa intenționat?
- Acțiunea principală a reprezentării, ca să spunem așa, este ceea ce se întâmplă cu obiectul. Cum se transformă și ce se întâmplă cu el sub presiunea gândurilor și sentimentelor sale. Apropo, vreau să îi mulțumesc fetei Irina - un fotograf și o persoană minunată, care mi-a oferit câteva lucrări cu modele. În cele mai multe cazuri, mă folosesc de mine și de fetele pe care le cunosc ca obiect, fapt pentru care și eu le mulțumesc foarte mult.
- Adică fetele nu sunt complet artificiale, foarte reale? Se pare că nu toată lumea este reală... Ei bine, sau, din nou, pur și simplu nepământean.
- Toate fetele sunt reale și nici una nu a fost rănită.
– Vi se pare mai ușor să lucrați cu modele profesioniste sau cu oameni obișnuiți?
- Dacă apare o idee, atunci nu mai contează pentru mine cine este, un model sau

Nikolai Bashiirev
o persoană obișnuită, principalul lucru este să ducă la îndeplinire planul.
- Și cum apar de obicei, ideile?
„Iată o imagine numită „Materia prinsă în dansul propriei sale transformări (sau „Nașterea iubirii”)”. Când eram în această stare și m-am îndrăgostit de o doamnă frumoasă, am mers într-un acces de inspirație, mi-am propus să exprim și cum este posibil să transmit mai

precis ceea ce simți vizual, ce se întâmplă într-o persoană într-o stare. al iubirii - și acesta, de fapt, este rezultatul în fața ta. Munca ta este ca nimeni alta. Cum reușiți acest lucru? Cum ai venit cu acest stil?
– Am analizat lucrările artiștilor, am subliniat unele nuanțe pentru mine, am căutat alte căi pentru a-mi implementa propriile idei. Așa a evoluat stilul de-a lungul timpului.
- De exemplu?
– Suprarealiştii studiati – Salvador Dali, Max Ernst şi Rene Magritte – au privit metamorfozele picturilor, semnificaţiile ascunse şi contururile obiectelor. Dali are o lucrare „Tristan și Isolda” - sub impresia acestui romantism ciudat, am încercat să fac ceva asemănător, dar lucrarea nu a ajuns niciodată la stadiul final. Sunt foarte exigent cu mine, după ce am terminat una dintre lucrări, am admiră-l, iar după câteva zile
106 MAGAZIN FOTO
oom
imkholay b.!shkirev
"
Trebuie să găsiți o combinație cu lumea voastră interioară, să nu vă fie frică să experimentați, să urmați o temă "
ATELIER DE FOTO 107
vis de vară
oom
Nikolai Bașkirev
S-ar putea să nu fiu mulțumit de rezultat și acesta rămâne în imensitatea computerului meu în uitare.
- Pe cine altcineva iti place de la artisti?
– Mă inspiră lucrările lui Mihail Shemyakin, în special seria sa uimitoare de litografii „Pântecele Parisului” și sculpturi.În general, încerc să studiez mai mult istoria picturii și să urmăresc filme înrudite.
- Le poți recomanda pe cele mai memorabile?
– Îmi place să citesc cărți de psihologie, dintre acestea din urmă îmi amintesc „Fizionomia” de Boris Higer, sunt interesante biografiile documentare ale artiștilor Henri Perruchot.Îmi amintesc și filmul lui Gregory Colbert – „Cenusa și zăpada”, o lucrare uimitoare în armonie și frumusețe.
- Pe cine vă place de la fotomanipulatoarele moderne?
– Kubicki (kubicki.deviantart.com) are o mulțime de lucrări interesante, l-am văzut pe deviantart. Îmi place stilul lui.
- Ce anume?
„Fotografiile lui alb-negru cu explozii de masă întunecată, învelite în țesătura unei fete, sunt toate aproape de mine.
Ce echipament fotografic folosesti?
- Întreaga procesiune a început cu o săpună Sony cyber shot de un anumit model, am făcut cea mai mare parte a muncii cu ea, apoi am trecut la Canon 350D - mi se potrivește destul de bine deocamdată, deși este nevoie să lucrez mai bine. Cred că voi progresa în tehnică în timp, dacă munca ajunge la un nou nivel.
- Ce lentile folosești?
- Nu am schimbat niciodată lentilele - Mi-am cumpărat un Canon 350D cu al meu, o balenă.
_ "B" Acțiune principală

■ „■ reprezentările, ca să spunem așa, sunt ceea ce se întâmplă cu un obiect. Cum se transformă și ce se întâmplă cu el sub presiunea gândurilor și sentimentelor sale”
— Cum reușiți să obțineți o asemenea calitate, o asemenea transparență a imaginii cu un obiectiv atât de întunecat?
- Filmez în RAW, iar acest format face posibilă rafinarea neglijărilor din fotografie fără a pierde calitatea - manipulez nivelurile și alte dispozitive simple în „Photoshop”.
- Ai o imprimantă?
— Da, folosesc Epson Stylus Photo 1410, sunt destul de mulțumit de rezultatul imprimării.
— Și care ar trebui să fie rezultatul tipăririi, ca să ți se potrivească? Care este cel mai important lucru dintr-o imprimare pentru un artist?
— Reproducerea exactă a culorilor și calitatea imprimării sunt suficiente pentru mine, nu am nevoie de nimic altceva de la imprimantă.
- Ce computer ai?

- PC-ul simplu a implementat recent un upgrade - Note mai sincere și profunde pentru o randare mai rapidă în 3D. din punct de vedere al muncii. Ei bine, calitate la început.
a pornit să găsească ceva al lui, nimic nu-l va împiedica să-și realizeze planul
- Folosești o tabletă?
— Da, este disponibil, cu ajutorul tău stăpânesc Corel Painter.
- Tehnici de prelucrare preferate?
— Îmi place să folosesc Warp transform, funcționează foarte bine pentru netezime și ritm în imagini. Retușarea este, de asemenea, o acțiune destul de drăguță și, în general, Photoshop în ansamblu este un instrument foarte interesant.
— Nikolay, care este viitorul pentru noi toți?
— Ce sfaturi le-ați da cititorilor noștri — începători și avansați fotomanipulatori?
- Găsește-ți stilul individual și perfecționează-l!
"A
- Ce zici de asta?
- Trebuie să găsiți o combinație cu lumea voastră interioară, să nu vă fie frică să experimentați, să urmați o anumită temă. Acum pe World Wide Web este ușor să vizualizați diverse lucrări, spectacole, instalații ale multor artiști. Cred că dacă o persoană
Ce ai vrea să strigi lumii întregi?
- Prefer să nu scot țipete de această amploare, ci să muncesc din greu pe mine și să merg în direcția dată către cel mai bun rezultat.
— Ce vrei să spui prin creator, artist?
- Aceasta este o persoană care interpretează realitatea, prezentând-o într-o perspectivă neobișnuită privitorului.
Intervievat de Ekaterina Rykova

iniţiat. Garantie - 2 ani

Îngheţ? Trage!
PENTAX Optio W60 este camera perfectă pentru iarnă.
Acum frigul nu oprește aventura, ci o începe. Slalom cu pinguini, scufundări cu o morsă, parapantă peste Podul Brooklyn - trage, va fi cu ce să te lauzi.
Protecție împotriva înghețului. Înregistrați fotografii și videoclipuri până la -10°C.
Protecție împotriva umezelii. Zăpada și noroiul nu sunt groaznice.
Protecție împotriva plictiselii. Fotografiați-vă prietenii în orice condiții!
Ce este înăuntru: 10 MPx, ISO 6400, zoom unghi larg de 5x, video HDTV, monitor IPS, detectarea feței, autodeclanșator zâmbet.
PENTAX - fii interesant!
Optio W60
Distribuitorul exclusiv în țările CSI este Pentar Corporation, tel.: (B12) 346-79-89, www.pentax.ru